GAMBLER 6/95

Amiga żyje!

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

ISSN 1230-8676 Indeks 324418
czerwiec
6
ROK 95
Cena 2 zł 30 gr (23 000 zł)

Gramy!

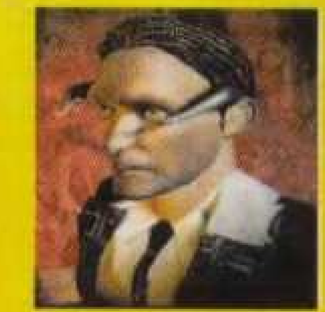


High Seas Trader



Frontier II

Hell





Wing Commander 3

WINWORLD

ROZKOSZ

Ludzie śmierdzą!





śmiecą... i zabijają!



Trzeba z nimi skończyć!



Niech się sami powyrzynają



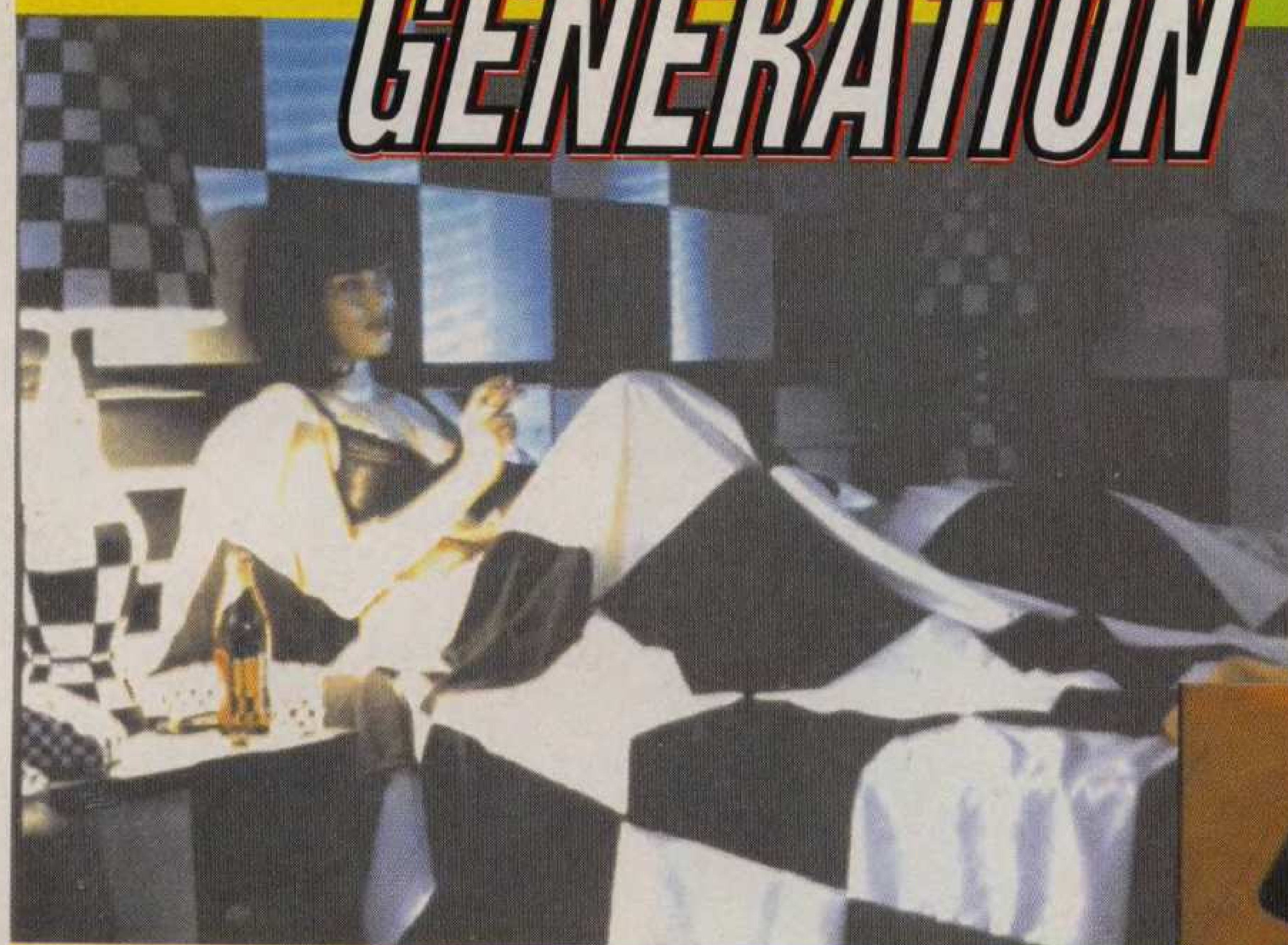
KONKURS: DOOM WRITER

WYDAWNICTWO **LUPUS** & GRUPA **ADYTON**

ZAPRASZAJĄ NA POKAZ SPECJALNY FILMU

THE DOOM GENERATION

KINO RELAX WARSZAWA SOBOTA 10 CZERWCA



Reżyseria:
- Gregg ARAKI

Występują:
- Jimmy DUVAL
- Rose MAC GOWAN
- Johnaton SCHAECH

Produkcja:
- UGC IMAGES
- THE TEEN ANGST MOVIE COMPANY
- DESPERATE PRODUCTION
- WHY NOT PRODUCTIONS

Francja 1994





Dwoje atrakcyjnych, zwracających na siebie uwagę nastolatków, Amy i Jordan, znudzeni i wyobcowani, jeżdżą bez celu wokół Kalifornii i starego Torino. Nie należą do tego świata.

W pewnym momencie w filmie pojawia się Xavier. Jest piękny jak oni, chociaż trochę starszy, półanioł i półdemon. Wciąga ich w szaleńczą eskapadę, która wywraca ich świat do góry nogami. Wydarzenia rozwijają się poprzez komiczne i zadziwiające sytuacje, gdzie seks miesza się z krwią.

Pożegnanie z bronią

Kiedy zastanawiałem się nad tytułem tego komentarza, to nieodparcie przychodził mi na myśl tytuł filmu (opartego na powieści Hemingwaya) o wojnie domowej w Hiszpanii. Jednak nie o Hiszpanię tutaj chodzi, ani nawet nie o wojnę... Rzecz w pożegnaniu.

Oto bowiem, po dziewiętnastu wydanych numerach (półtora roku), przestaję pełnić obowiązki redaktora naczelnego Gamblera. Od dnia powstania pisma było oczywiste, że prędzej czy później to nastąpi — pełniłem tę funkcję nie dlatego, iżbym znał się doskonale na grach, graniu i graczach (grywam jedynie w Sapera w Windows, kiedy praca wychodzi mi bokiem), a ze względu na doświadczenie w wydawaniu czasopism w ogóle (w Lupusie uruchamiałem i prowadziłem w początkowym okresie pięć pism — właściwie mógłbym w rubryce zawód wpisywać „uruchamiacz"). Rzecz jasna sytuacja taka nie mogła trwać wiecznie (być może i tak trwała zbyt długo...) i dlatego przekazuję „pałeczkę" w ręce znającego doskonale świat gier komputerowych Wojtka Setlaka, który w Gamblerze był od samego początku.

Chciałbym skorzystać z okazji i podziękować publicznie wszystkim koleżankom i kolegom, z którymi nasz magazyn elektronicznych szulerów wymyślałem, uruchamiałem i prowadziłem: Eli Jaworskiej (która cierpliwie znosi bezwstydną niesłowność i niepunktualność pp. redaktorów, w tej liczbie i mnie), Wojtkowi Setlakowi (siła spokoju), Mirkowi Domosudowi (gejzer aktywności), Jackowi Grabowskiemu (tajemniczy blondyn wieczorową porą — tajemnica nie pozwala mi powiedzieć nic więcej), Andrzejowi Majkowskiemu (konkursy — trzeba było zobaczyć przerażenie w jego oczach, kiedy przyszło 69 programów na konkurs Otello), Rafałowi Wiośnie (gdybyż Przyjaciółka mu pozwoliła...), Maksowi Wrzesińskiemu (powiem tyle: maturę już zdałem a i w kwestii włosów zobaczymy kto będzie wytrwalszy), dwóm Piotrom — Kakietowi i Roszczykowi, którzy od początku „oprawiali" nasze pismo graficznie (ku uciesze jednych i zgrozie innych), autorom, których jest tak wielu (i z którymi miałem kontakt raczej sporadyczny), że ich nie wymienię oraz nowo przybyłym: Jackowi Piekarze i Aleksowi Uchańskiemu (witam na pokładzie — mimo że z niego schodzę).

To dobry team. I, myślę, dobre pismo — wymyślaliśmy je, by było inne od istniejących na rynku: profesjonalne (z szacunkiem dla formy, a więc oddzielnie recenzje, opisy, publicystyka, informacje... — każde na swoim miejscu i podane zgodnie z arkanami sztuki), nowatorskie graficznie, wszechstronne (uważamy, że nawet najbardziej zawzięty gracz interesuje się czasami innymi rzeczami i potrafi uruchomić szare komórki), treściwe (od początku Gambler ma 84 strony)... Systematyczny wykład założeń Gamblera zająłby mi następne dziesięć stron a, jak mniemam, oczekujecie na nich raczej opisów gier.

Grzegorz Eider

R O Z D

OPISY
Hell ..... str. 6
Darek Bujalski



Mój przyjaciel Wilk ..... str. 10
Jacek Ilczuk



Wing Commander 3 ..... str. 14
Albert Borowiecki



Bureau 13 ..... str. 18
Darek Bujalski



Świat Wielkiej Piłki ..... str. 22
Jakub T. Janicki



Hop Siup — drugie starcie ..... str. 24
Przemek Ścierski



Imperium Rzymskie ..... str. 28
Jacek Ilczuk



TARGI
W mordę dinozaura ..... str. 32
Jacek Piekara
Infosystem '95 ..... str. 34
Zgredaktor & Stary Znajomy Alex
HARDWARE
Przez ucho igielne ..... str. 51
McSon
TEMAT NUMERU
WinWorld ..... str. 52
Maciej Warzecha
VARIA'tkowo
Słowo na sobotę ..... str. 58
Randall
Komiks ..... str. 59
Łukasz Krzyżanowski
Konferencja dr. De Stroyera ..... str. 60
PUBLICYSTYKA
Jak to się robi w Los Angeles ..... str. 61
Marcin Grabski
LISTY DO REDAKCJI
Reakcje redakcji ..... str. 64
Alex & Gawron

GAMBLER 6/95
Miesięcznik elektronicznych szulerów
Numer 6 (19), rok trzeci
CZERWIEC 1995
Nakład: 60 300 egzemplarzy
Numer indeksu: 324418
Numer ISSN 1230-8676

Wydawca:
Grzegorz Eider

Redaguje kolegium:
Mirosław Domosud
(z-ca red. nacz. Opisy)
Grzegorz Eider
Jacek Grabowski
(VARIA'tkowo, News)
Elżbieta Jaworska
(sekr. redakcji)
Piotr Kakieł
(red. graficzny)
Andrzej Majkowski
(Konkursy)
Jacek Piekara
(Publicystyka, Tete, News)
Piotr Roszczyk
(red. graficzny)
Wojciech Setlak
(p.o. red. nacz. Temat numeru, Recenzje)
Aleksy Uchański
(z-ca red. nacz.)
Rafał Wiosna
Maksymilian Wrzesiński
(Listy do redakcji)

Współpracownicy:
Dariusz Bujalski
Jacek Ilczuk
Roman Sadowski
Przemysław Ścierski
Maciej Warzecha

Autorzy:
Tomasz Bagiński
Marcin Grabski
Marek Hurda
Jakub T. Janicki
Wiktor Kozłowski
Krzysztof Owedyk (Prosiaczek)
Dariusz Pietrzykowski
Paweł Pilarczyk
Aleksander Siwiński
Marcin Wichary
Przemysław Wnuk

Projekt graficzny (layout):
Piotr Kakieł
Piotr Roszczyk

A N I E

RECENZJE

Great Naval Battles 3 .... str. 66
N. Saka



Sołtys .... str. 67
Alex & Gawron



Frankenstein .... str. 68
Sunrider



Alien Olympics .... str. 68
Zgredaktor



BC Racers .... str. 69
Kornel Kulisiewicz



Cyberia .... str. 70
Alex & Gawron

Pac in Time .... str. 70
Wojciech Setlak

Kajko i Kokosz .... str. 71
Jakub T. Janicki

Frontier II .... str. 72
Wojciech Setlak

High Seas Trader .... str. 72
Alex

Death Mask .... str. 73
Jakub T. Janicki

X-COM .... str. 74
Wojciech Setlak

Iron Assault .... str. 74
Alex & Gawron

Action Soccer .... str. 75
Alex & Gawron

Voyages of Discovery .... str. 76
McSon

Jungle Strike .... str. 76
Alex & Gawron

Crystal Dragon .... str. 77
Star

Nadesłano .... str. 77

GamblerClub .... str. 78

NEWS

Świeże mięsko (software) .... str. 80

Kronika Towarzyska .... str. 82

KONKURSY

DOOM WRITER .... str. 83
Jacek Piekara

Szachy .... str. 83
Mirek Domosud

Galeria .... str. 84

Tips & Tricks str. 35 don Pedro (z K.D.)

INDEKS PROGRAMÓW NUMERU

Program	**Artykuł**	**Strona**
Action Soccer	Action Soccer	str. 75
Alien Olympics	Alien Olympics	str. 68
BC Racers	BC Racers	str. 69
Bubble and Squeak	Hop Siup – drugie starcie	str. 26
Bureau 13	Bureau 13	str. 18
Caesar Deluxe	Imperium Rzymskie	str. 28
Casper	News	str. 80
Crystal Dragon	Crystal Dragon	str. 77
Cyberia	Cyberia	str. 70
Deadline	News	str. 80
Death Mask	Death Mask	str. 73
Doomsday Collection	Nadesłano	str. 77
Elizabeth I	News	str. 80
Extractors	News	str. 80
Frankenstein (Merit)	Frankenstein	str. 68
Frankenstein	News	str. 80
Frontier II	Frontier II	str. 72
Great Naval Battles 3	Great Naval Battles 3	str. 66
Hell	Hell	str. 6
High Seas Trader	High Seas Trader	str. 72
Iron Assault	Iron Assault	str. 74
Jungle Strike	Jungle Strike	str. 76
Kajko i Kokosz	Kajko i Kokosz	str. 71
King's Quest Collection	News	str. 81
Kingdom O'Magic	News	str. 81
Lion King	Hop Siup – drugie starcie	str. 24
Lost in town	News	str. 81
Maabus	Nadesłano	str. 77
Manager Ligi Polskiej	News	str. 81
Mr Nutz	Hop Siup – drugie starcie	str. 26
Orion Conspiracy	News	str. 81
Pac in Time	Pac in Time	str. 70
Powerhouse	News	str. 80
Ravenloft: Stone Prophet	News	str. 81
Scroll	News	str. 80
Sensible World of Soccer	Świat Wielkiej Piłki	str. 22
Silverload	News	str. 80
Soccer Kid	Hop Siup – drugie starcie	str. 24
Sołtys	Sołtys	str. 67
Space Quest VI	News	str. 81
SuperFrog	Hop Siup – drugie starcie	str. 24
Teenagent	Sołtys	str. 67
Tower Assault	Nadesłano	str. 77
USS Ticonderoga	News	str. 81
Voyages of Discovery	Voyages of Discovery	str. 76
Wing Commander 3	Wing Commander 3	str. 14
Wolf	Mój przyjaciel Wilk	str. 10
X-COM	X-COM	str. 74
ZI	News	str. 81
Zool 2	Hop Siup – drugie starcie	str. 27

LUPUS

Wydawnictwo LUPUS jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców

Adres Redakcji:
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
tel. (0-22) 41 51 21
fax (0-22) 41 03 74
tlx 813527 omig pl
e-mail: lupus@sam.nask.com.pl

DTP: Agnieszka Brzozowska, Piotr Kakiet

Redakcja techniczna: Jolanta Balcer

Korekta: Lidia Sadowska

Projekt graf. okładki Piotr Kakiet

Ilustracja na okładkę: © Jacek Kopalski

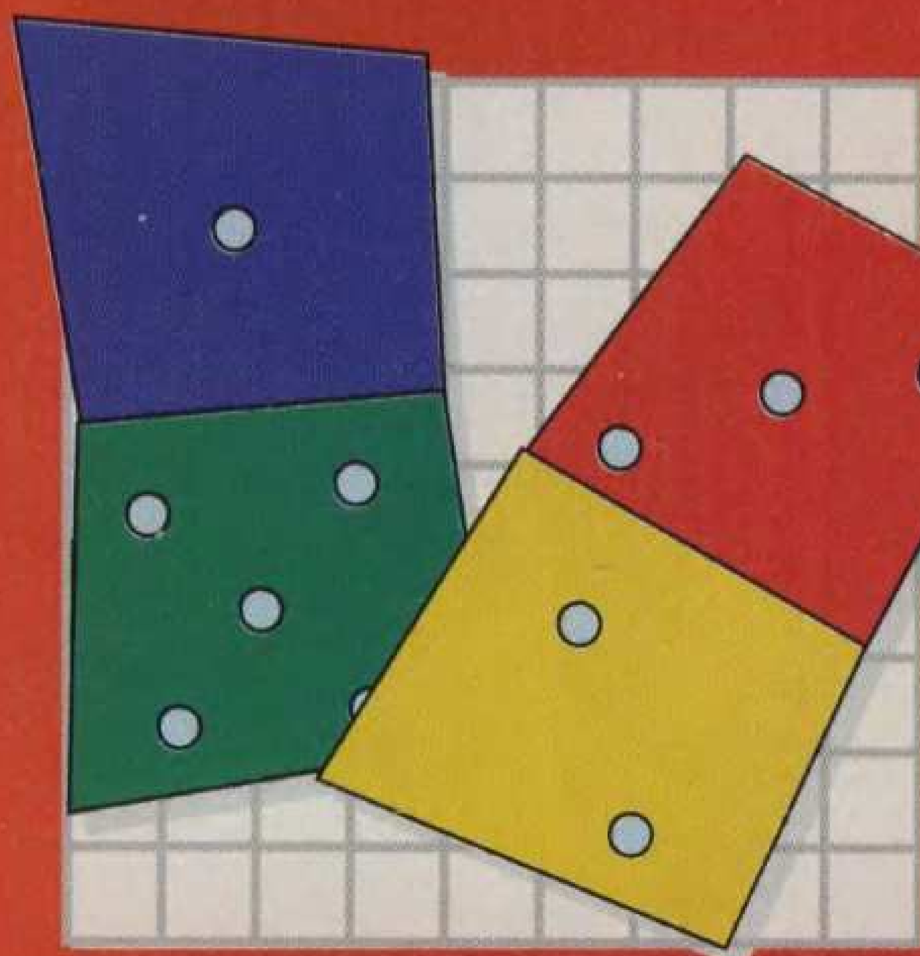
Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada.

Redakcja nie zwraca nie zamówionych maszynopisów oraz zastrzega sobie prawo dokonywania adiustacji i skrótów.

Naświetlenia: SOFTdesign 01-164 Warszawa, ul. Radziwie 13, tel/fax 37 37 14, 37 05 65

Druk: Zakłady Graficzne Sp. z o.o. 64-920 Piła ul. Okrzei 5

Szulerphone, czyli dyżury redakcji zawsze w środę 14.00 - 16.00



„CIĄGLE MNIE TRAPI TEN DZIWNY SEN. MĘCZĘ SIĘ STRASZNIE. MĘCZĘ SIĘ W PIEKIELNYCH OGNIACH..."

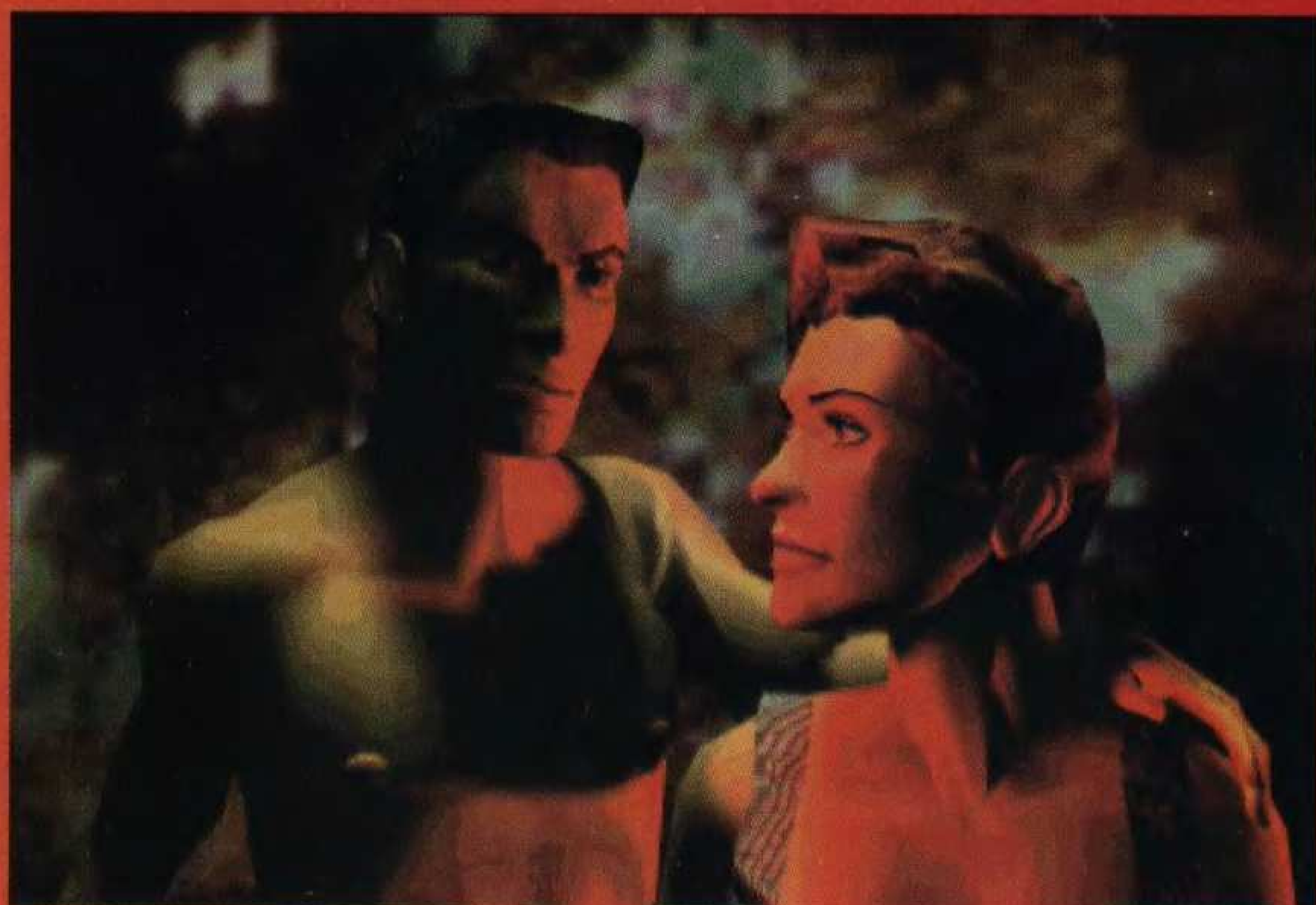
Grałem ostatnio długo i namiętnie w niezwykłą grę przygodową, wydaną niedawno przez firmę Gametek na płycie kompaktowej. Srebrny krążek z programem komputerowym, niby nic wielkiego, ale nie występuje tutaj, charakterystyczne dla wydawanych na CD-ROM gier, uproszczenie akcji i obniżenie grywalności na rzecz upakowanej na płytce grafiki. Właśnie na podstawie gry Hell można zauważyć przełom w realizacji gier na płytkach kompaktowych. Producenci zaczynają się oswajać z ogromną pojemnością nowego nośnika danych, jakby dopiero teraz zrozumieli, że miliony bajtów powinny dać przede wszystkim miliony chwil wspaniałej zabawy.

Nie grałem jeszcze w grę przygodową o akcji tak niesamowicie wartkiej i rozgrywającej się w mrożącej krew w żyłach scenerii. Tylko Bloodnet, w pewnym stopniu, może się równać z grą Hell. Celowo wspomniałem tutaj o wydanej przed dwoma laty grze firmy MicroProse, gdyż istnieje między nimi podobieństwo pod względem atmosfery i cyberprzestrzennej lokalizacji akcji. Każdy, kto grał poprzednio w Bloodnet, będzie się czuł niemal swojsko w piekle gry Hell.

Fabuła gry

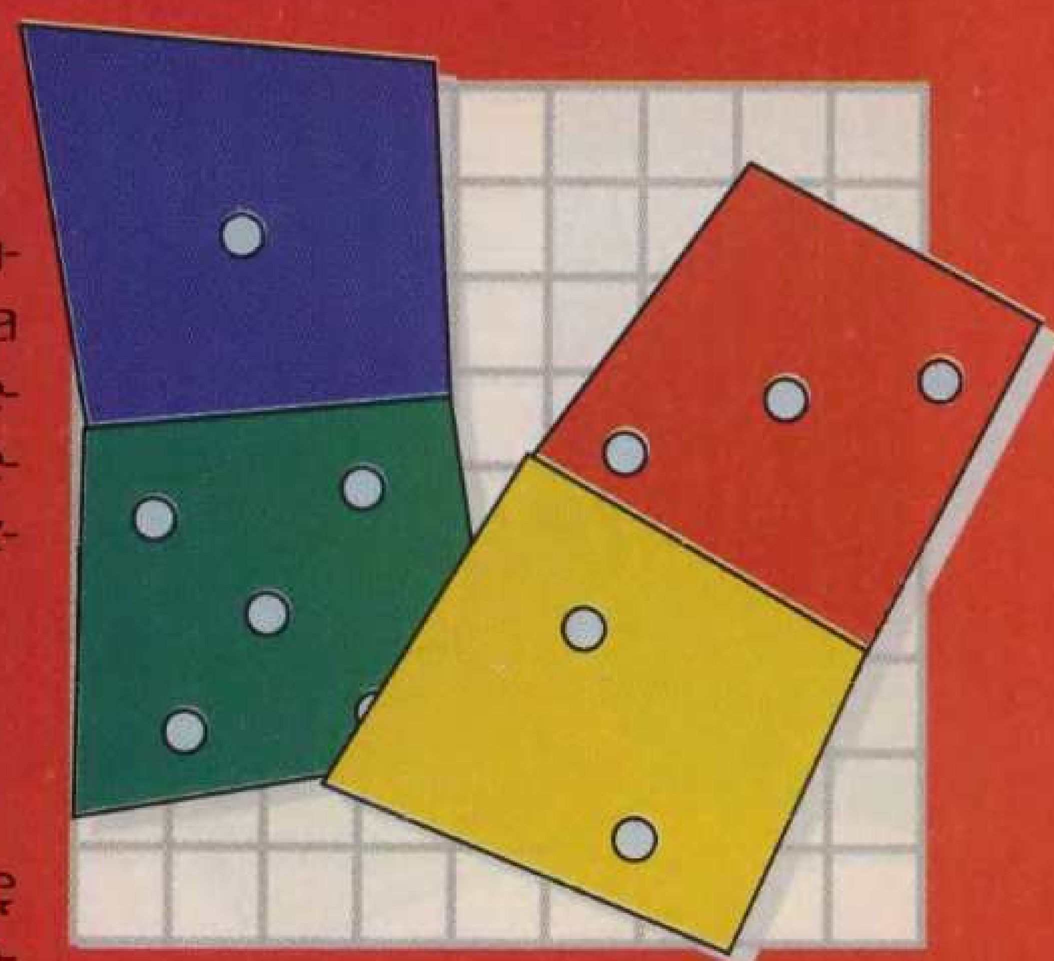
jest niezwykle ciekawa. Wraz z rozwojem akcji pojawia się mnóstwo zagadek, zakończenie gry także powinno zaskoczyć każdego, nawet miłośnika przygodówek. Całość da się właściwie jednoznacznie spuentować: Wszystko jest iluzją! Na podstawie tej gry można napisać wspaniałą sensacyjną książkę lub nakręcić kasowy film. Grając w Hell miałem wrażenie rzeczywistego udziału w niesamowitej przygodzie i stale byłem ciekaw, co będzie dalej.

Akcja gry rozpoczyna się w roku 2095, w stolicy USA – Waszyngtonie. Stanami Zjednoczonymi rządzi partia o wymownej nazwie – Ręka Boża. Liderem partii jest Imperator Solene Solux. Wydał on własną zastępczą biblię zwaną Sententiahas, która stała się obowiązującą konstytucją. Ręka Boża wprowadziła rządy terroru na terenie całego kraju. Przeciwników politycznych czekał straszny los... wtrącenie do piekieł! Nie była to pusta groźba – partia posiadała w swej mocy Bramę do Piekła...



K THRILLER

Oczywiście, szybko się okazało, że surowość nowego prawa stanowi tylko przykrywkę do przeprowadzania nieczystych interesów w imieniu rządzonej społeczności...



Bohaterowie

Na początku gry możesz się wcielić w jednego z dwóch bohaterów: żeńskiego (Rachel Braque) lub męskiego (Gideona Eshanti). Właściwie nie jest ważne, na kogo się zdecydujesz, tyle że łatwiej zidentyfikować się z osobnikiem swojej płci.

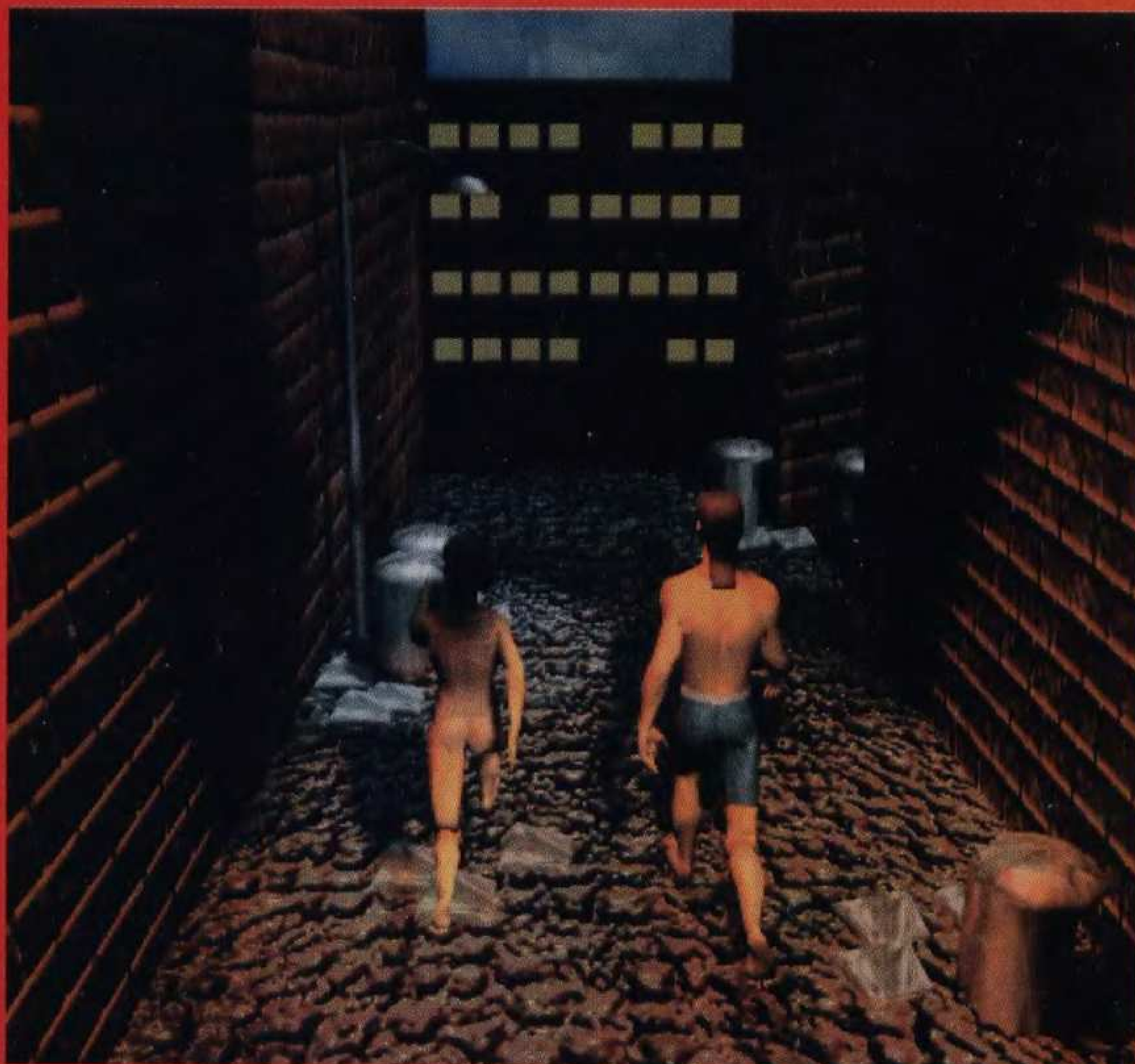
Rachel i Gideon należeli do tzw. aparatu władzy. Stanowili cywilną grupę interwencyjną. Jednak noc, od której zaczyna się gra sprawiła, że cały ich świat i wszystko, w co wierzyli, legło w gruzach. Zostali zaatakowani przez komandosów Ręki Bożej, której do tej pory wiernie służyli. Zresztą ich historia jest dużo bardziej skomplikowana... ale tego możesz się dowiedzieć po przejściu całej gry.

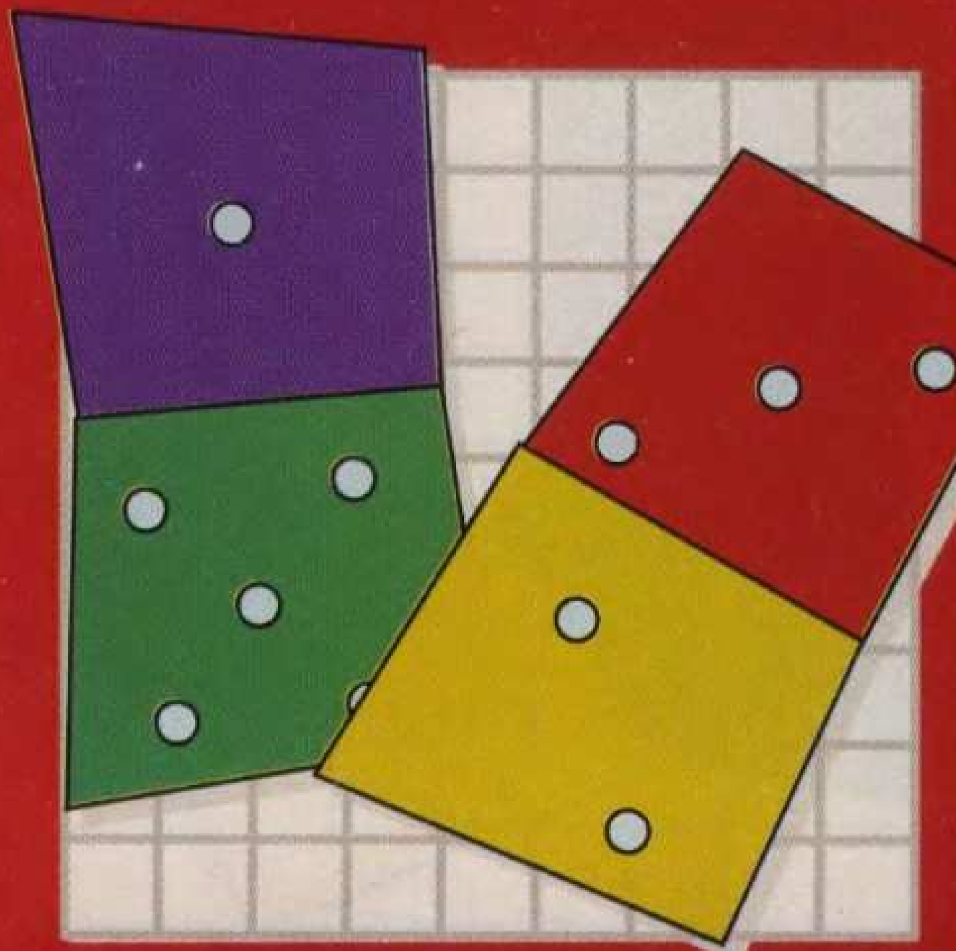
W trakcie rozwijania się akcji możesz stopniowo powiększać swoją drużynę (jeden z elementów role-playing w grze). Jednakże nie widzisz nowych towarzyszy na ekranie. Praktycznie rzecz biorąc, nie są oni potrzebni. Korzystasz raczej z posiadanego przez nich inwentarza i ich niektórych zdolności (np. psionicznych). Jest możliwe przyłączenie trzech nowych członków do drużyny. Jeżeli masz już pełen skład i zamierzasz rekrutować kogoś nowego – musisz kogoś odprawić.

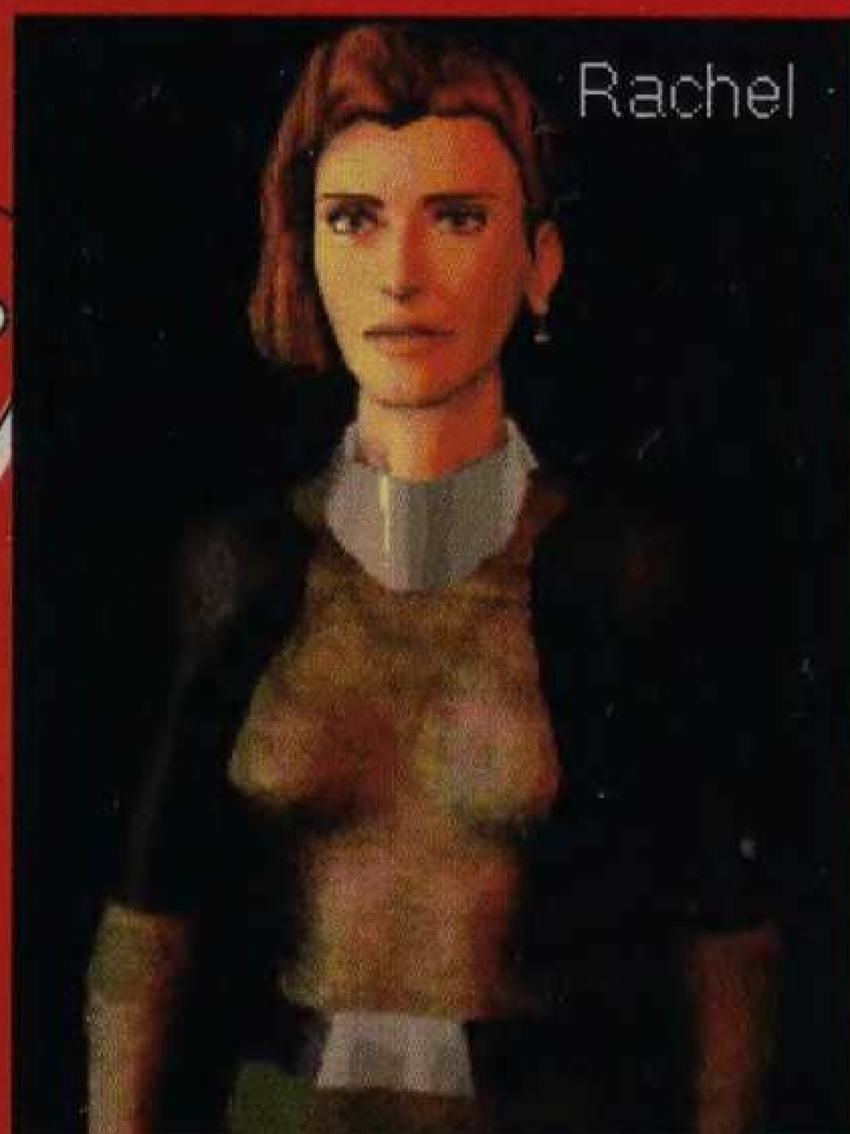
Przyłączanie kolejnych postaci jest bardzo proste. Po rozmowie z daną osobą, jeżeli istnieje taka możliwość, komputer pyta, czy chcesz ją zrekrutować. Odpowiadasz: tak lub nie i po krzyku.

Podróżowanie

W Hell musisz bardzo dużo podróżować z jednego końca miasta na drugi. Jest to możliwe za sprawą nowoczesnej linii metra. W grze występuje rzadko spotykana liczba lokalizacji. Początkowo możesz odwiedzić tylko kilka z nich. Następnie, w miarę zdobywania kolejnych informacji, ich liczba wzrasta. W każdej chwili masz dostęp do komputera (na górnej belce menu), który rysuje przestrzenny obraz miejskiej sieci metra. Wybierasz dzielnicę, do



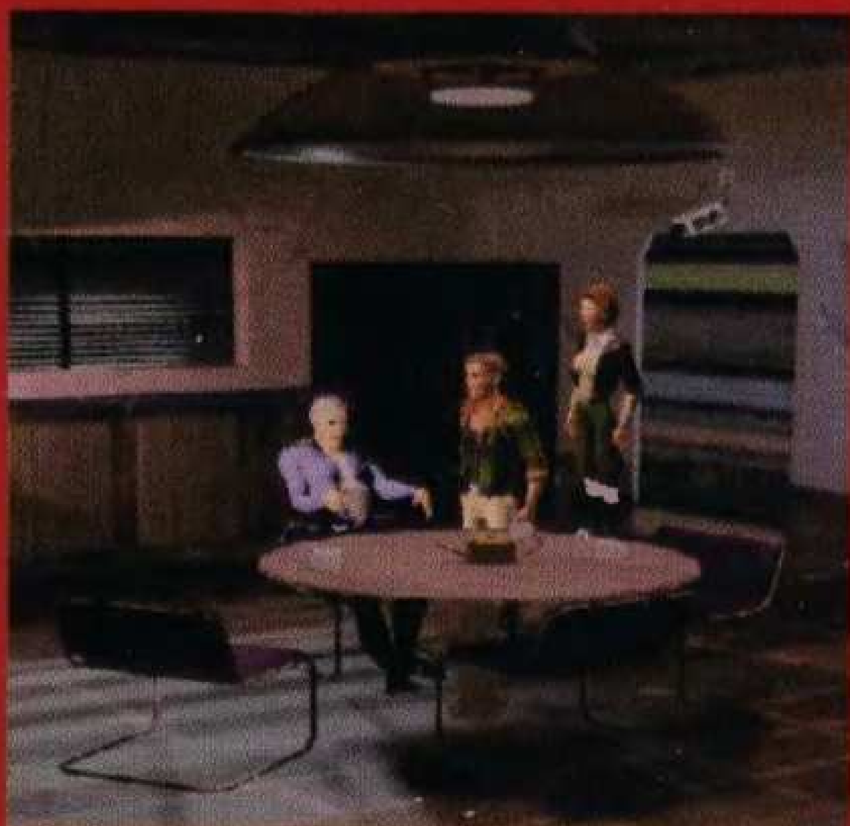












której chcesz się dostać i komputer wypisuje dostępne w danej chwili stacje. Wybierasz jedną z nich i... już tam jesteś.

Poruszanie się po piekle (a raczej po jego cyberprzestrzennym wyobrażeniu) oparte jest na innych zasadach. Tutaj musisz zgłosić Przewoźnikowi, dokąd chcesz się dostać, a on Cię tam zawiezie.

Urządzenia

Pomimo występowania w grze istot pozaziemskich (a dokładniej – diabłów i demonów), świat jest w niej bardzo realny. Nie można tu dostrzec elementów magii i czarów. Dzieje się tak dlatego, że wszystkie występujące potwory są... obrazem komputerowym. Ręka Boża jako narzędzie terroru zastosowała rzeczywistość wirtualną. Rządzi dzięki najnowocześniejszej technice.

Odkrycie tego było dla mnie najbardziej nieoczekiwanym momentem w grze. Zrozumienie całej intrygi i misternie plecionej akcji sprawiło, że szczęka mi opadła i do dzisiaj mam kłopoty z odnalezieniem jej na podłodze...

Wiadomo więc już, dlaczego w grze nie ma magii – jej miejsce przejęły specjalizowane urządzenia. Jednym z nich jest Acti– Deck. To system umożliwiający przekazanie wykreowanej przez komputer wirtualnej rzeczywistości bezpośrednio do układu nerwowego użytkownika. W założeniu miał to być doskonały system, dający nieograniczone możliwości interaktywnej zabawy z komputerem. Okazało się jednak, że nie tyle osoba korzystająca z Acti–Deck ma wpływ na maszynę, ile właśnie komputer ma ogromny wpływ na użytkownika. W rezultacie, oficjalnie zabroniono stosowania tego systemu, aby uniknąć nadużywania jego możliwości.

W rzeczywistości system ten znacznie udoskonalono i użyto w celu trzymania społeczeństwa w ryzach. Schwytanych członków opozycji zamykano w specjalnych kapsułach, podłączano do Acti–Deck i poddawano straszliwym męczarniom psychicznym. Tym straszliwszym, że torturowani nie zdawali sobie sprawy z nieprawdziwości przeżywanych sytuacji. Naprawdę paliły ich piekielne ognie, gryzły szczury, a piekielne machiny łamały ciała na cząstki...

Innym urządzeniem jest Psychopomp. Umożliwia wniknięcie indywidualnemu użytkownikowi do cyberprzestrzeni. Jego użycie jest bardzo proste. Trzeba założyć go na siebie (użyć na sobie) i wpisać adres miejsca, w które chcemy się dostać. W zasadzie, podobnie jak Acti–Deck, Psychopomp jest interfejsem między komputerem a układem. Różnice: Acti–Deck jest urządzeniem stacjonarnym, natomiast Psychopomp – przenośnym.



Cel gry

jest prosty i wynika bezpośrednio z tego, co pokazuje wprowadzające intro. Masz za zadanie dowiedzieć się, dlaczego – jako lojalny podwładny Ręki Bożej – miałeś zostać zlikwidowany. Cała reszta jest konsekwencją Twoich kolejnych odkryć. Przechodzisz do opozycji i walczysz po jej stronie. Dowiadujesz się, że wszystko jest fikcją, a na samym końcu... kim właściwie jesteś. W trakcie trwania przygody będziesz miał za zadanie uwolnić cierpiące w cyberprzestrzennym piekle „dusze" bojowników o wolność. Mimo że dowiesz się, gdzie znajdują się ich prawdziwe ciała, nie możesz po prostu odłączyć ich od maszyn. Konieczne jest odłączenie ich psychiki, a dopiero później ciał. Dostanie się do świata tych ludzi jest możliwe za pomocą Psychopompu. Uwieńczeniem Twoich działań będzie zniszczenie całej sieci komputerowej, dzięki której Imperator wprowadził rządy terroru.

W trakcie gry będziesz musiał rozwiązać całą masę zagadek. Wszystkie informacje dotyczące ich rozwiązania uzyskasz, jeżeli będziesz uważnie śledził tok akcji. Od razu muszę zastrzec, że aby w pełni docenić walory gry i rozkoszować się jej problemami, musisz znać, co najmniej dobrze, język angielski. Jedna z zagadek wymaga np. utworzenia wyrazu z liter bezdźwięcznych, występujących w krótkim wierszyku, inna – wpisania pierwszych liter z napisu na drzwiach. Jeśli jednak będziecie mieli problemy z wędrówką po grze Hell, to możecie skorzystać z pełnego rozwiązania (solucji), które znaj-



Dystrybucja w Polsce: LICOMP, ul. Okrężna 3, 02-916 Warszawa, tel. 642-27-66, 642-27-68,fax 642-27-69

dziecie w „tete", w tym numerze Gamblera.

Interfejs

użytkownika jest starannie wykonany, właściwie nie zauważamy jego obecności (co jest najlepszym wyróżnikiem dobrej gry przygodowej). Praktycznie wszystko można obsłużyć za pomocą myszki. Kursor zmienia się samoistnie w zależności od sytuacji, np. jeśli najedziesz nim na możliwe wyjście, to pokaże się ikona drzwi; jeśli na przedmiot – ikona ręki itd. Wszystkie opcje mają swoje odpowiedniki w ramce menu, a niejednokrotnie są nieco bardziej rozbudowane, np. działając tylko myszką, możesz obejrzeć pomieszczenie. Gdy wybierasz tę samą opcję z menu, możesz zażądać pokazania wszystkich wyjść z pomieszczenia lub opisu znajdujących się w nim wszystkich przedmiotów i osób. Wygodną opcją jest także „przeglądanie" już odbytych rozmów. Możesz je posortować na wszytkie możliwe sposoby, np. według kolejności ich prowadzenia, pomieszczeń, osób itd. Uwalnia Cię to od notowania istotniejszych informacji na kartkach.

Oprawa gry

Hell prezentuje grafikę w podwyższonej rozdzielczości. Obraz jest przez to dopieszczony w każdym szczególe. Ciekawostką jest fakt, że mimo skorzystania z pomocy zawodowych aktorów (m.in. Dennis Hopper, Grace Jones, Stephanie Seymour), postaciom nadano tylko pewne charakterystyczne cechy. Nie są one digitalizowane, ale tworzone od początku do końca przez komputer. Wszystkie dialogi są mówione, a język barwny i soczysty. Kiedy na okładce zobaczyłem napis „Dozwolone od lat 18" (ach, kiedy to było?) miałem nadzieję na mocne wrażenia. W trakcie grania okazało się, że ograniczenie wiekowe spowodowane jest głównie pewnymi wulgaryzmami, a niekiedy tzw. śliskimi tematami. Czyli nic takiego, co mogłoby zgorszyć zdrową polską młodzież, zwłaszcza jeśli nie przykładała się do nauki języka angielskiego...

W intro przygrywa wspaniała „metalowa" piosenka „In the Depths (of Hell)", w wykonaniu zespołu The Heavy Skies.

Plusy i minusy

Z pewnością plusów jest dużo więcej niż minusów. Przede wszystkim, Hell nieco mi przypomina gry role–playing (różne drogi osiągnięcia tego samego celu, tworzenie drużyny itp.). Uważam też, iż dodawanie takich elementów do gier przygodowych znacznie je wzbogaca. Znamienna jest liczba lokalizacji (kilkadziesiąt!). W trakcie gry można porozmawiać aż z 120 postaciami – pokażcie mi drugą taką przygodówkę!





Fabuła, o której już wspomniałem, jest znakomita. Jeżeli potrafisz się wczuć w atmosferę tej gry, to możesz śmiało odłożyć na bok kasety wideo z filmami sensacyjnymi. Tutaj sam decydujesz o rozwoju akcji.

Największym minusem gry jest występująca, mimo wszystko, liniowość akcji. Hell zawsze kończy się w ten sam sposób (chyba że wcześniej zginiesz lub zostaniesz pojmany). Sądzę, że dysponując płytą CD, można było pokusić się o różnorodne (szczęśliwe) zakończenia gry, w zależności od tego, czy z kimś porozmawiałeś (czy nie) i w jaki sposób. Myślę, że kiedyś zostanie to w jakiś logiczny sposób rozwiązane.

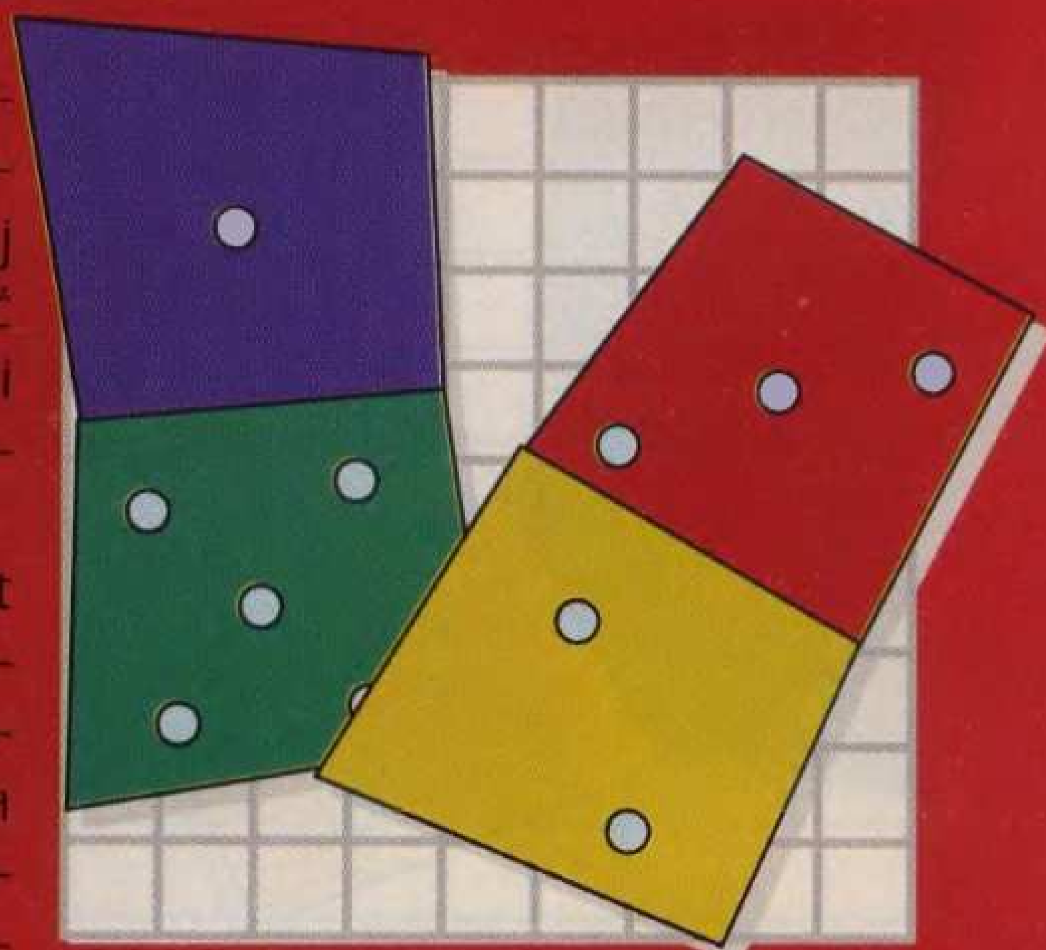
Za istotne niedociągnięcie uważam występowanie w grze nadmiernie trudnej sekwencji zręcznościowej. Jestem zdecydowanym przeciwnikiem występowania takich „dodatków" w przygodówkach. Istnieje przecież wiele innych gier, w których

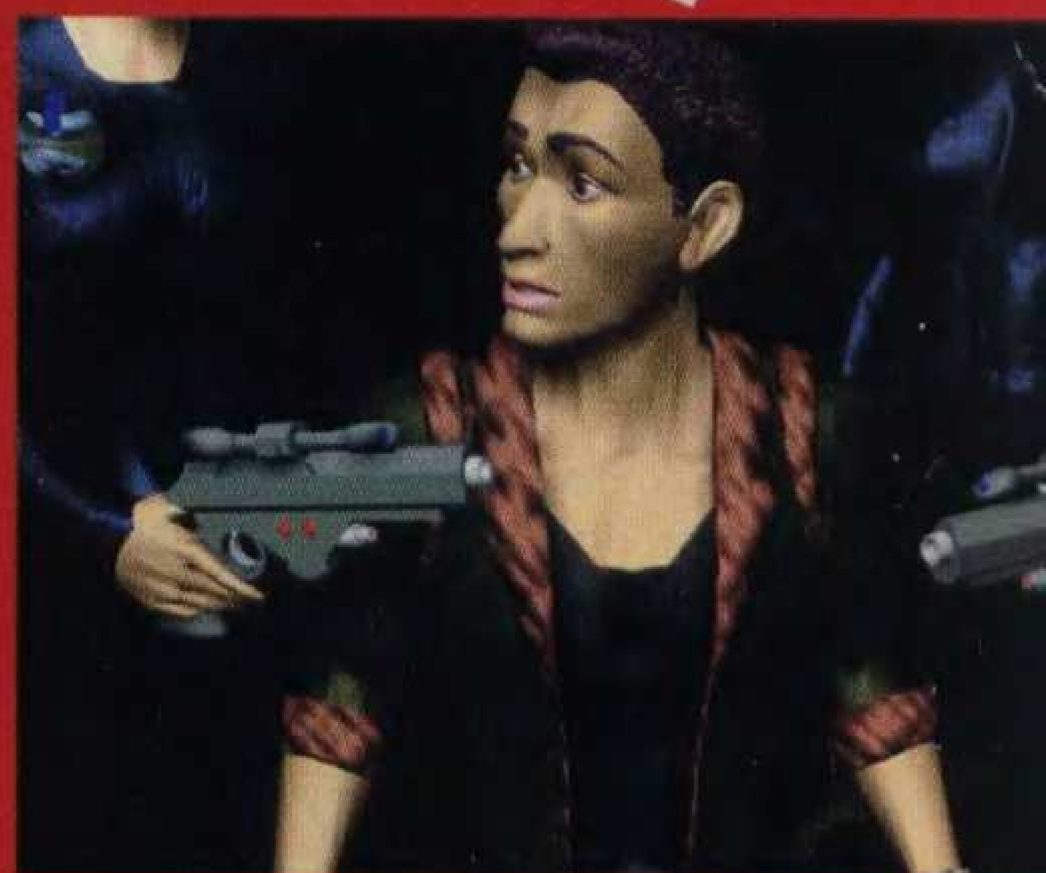




można się w ten sposób wyżyć. Natomiast w Hell powoduje to przerywanie ciągłości akcji i denerwowanie potencjalnego gracza bezsensownym przerywnikiem. Chociaż, mogą się znaleźć (jak zwykle) zwolennicy takich rozwiązań...







Więcej grzechów nie pamiętam, zatem zapraszam do Piekła!

Darek Bujalski

Wymagania sprzętowe: 386DX, 4 MB RAM, CD-ROM DS (o podwójnej prędkości) i 23 MB miejsca na twardzielu. Karta dźwiękowa mile widziana.

HELL

Take 2/Gametek 1994
Przygodowa
IBM PC CD- ROM

Grafika	95%
Dźwięk	90%
Grywalność	90%
Pomysł	95%
Ogółem	90%

MÓJ PRZYJACIEL WILK

PO RAZ PIERWSZY W HISTORII GIER KOMPUTEROWYCH POWSTAŁ SYMULATOR ZWIERZĘCIA – I TO WILKA! WOLF ZOSTAŁ UZNANY ZA JEDNĄ Z NAJBARDZIEJ ORYGINALNYCH GIER UBIEGŁEGO ROKU. PROGRAM JEST JEDNOCZEŚNIE WKŁADEM W KAMPANIĘ SKIEROWANĄ PRZECIWKO MORDOWANIU WILKÓW.

Łowcy, w liczbie od jednego do ośmiorga, ukazywali się biegnąc wolnym truchcikiem między rozproszonymi grupkami jeleni, prawie z reguły nie przejmujących się obecnością swoich „śmiertelnych wrogów". Od czasu do czasu któryś wilk, a czasem dwa albo trzy, odbijały w bok od głównego kierunku i robiły krótki wypad w stronę będącego w pobliżu jelenia, który czekał, aż napastnicy znajdą się w odległości może stu metrów, zanim podniósł głowę i raczył trochę odgalopować. Wilki zatrzymywały się i patrzyły za uciekającym. Jeżeli nieźle biegł i był widocznie w niezłej formie, to wilki zawracały.

Próby te nie były przypadkowe (...). Bardzo rzadko się zdarzało, aby wilki niepokoiły grupę doborowych byków, będących wtedy w szczytowej formie, bo przez całe lato nic tylko żarły i spały. Nie żeby te jelenie były groźnymi przeciwnikami (bo ich rozłożyste rogi jako broń są bezużyteczne), ale po prostu dlatego, że wilki nie miałyby szansy ich dogonić i wiedziały o tym...

F. Mowat, „Nie taki straszny wilk", Prószyński i S-ka, Warszawa 1994.



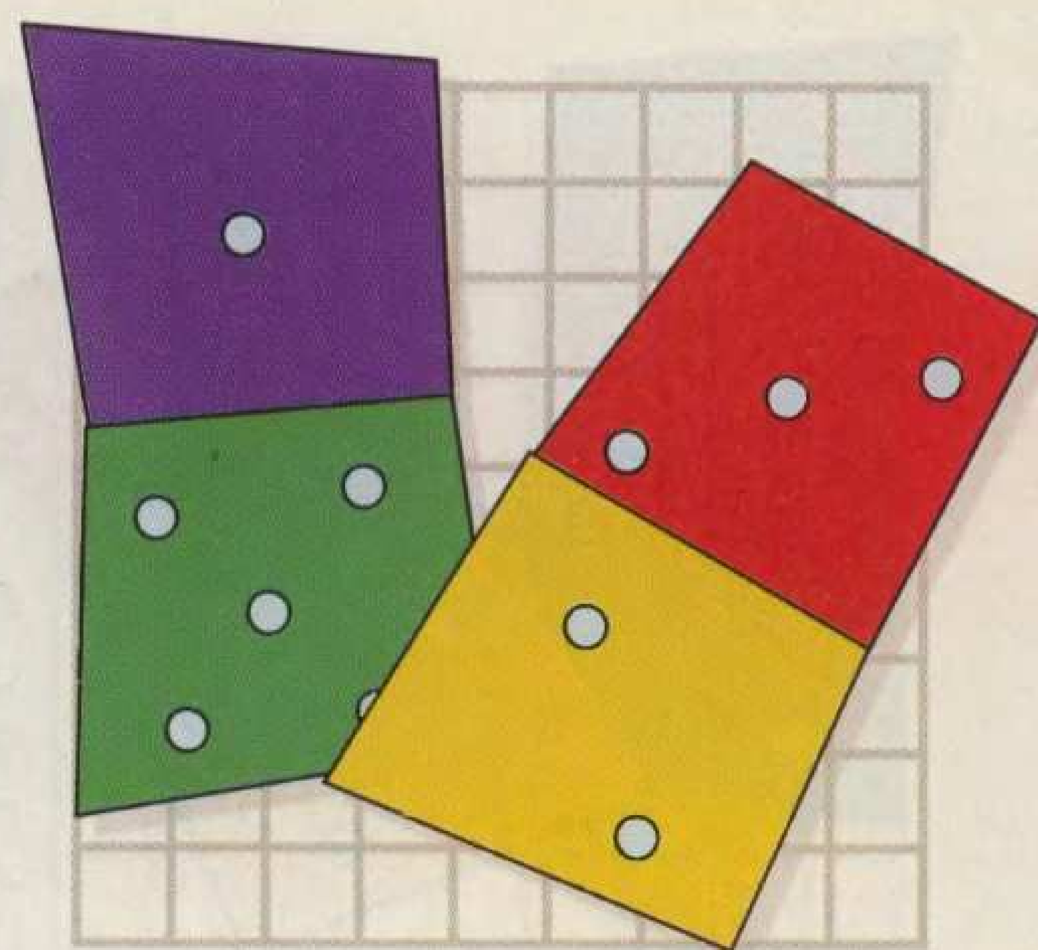
Współpracując z fundacją PANDA, Wydawnictwo LUPUS jest sponsorem wilka amerykańskiego i wilka grzywiastego w Warszawskim Ogrodzie Zoologicznym. W artykule wykorzystano zdjęcie basiora GRINGO – jedenastoletniego wilka amerykańskiego po Barii i Chichicie, którego można zobaczyć w Warszawskim Zoo.

Gra opowiada o wilkach z Ameryki Północnej i jest skierowana głównie do mieszkańców tej części świata. W latach 70. populacja wilków w USA nie przekraczała 1200 sztuk! Nie przeszkadzało to jednak nikomu w planowaniu kolejnych rzezi. Sytuacja w Kanadzie była nieco lepsza, ale plany eksterminacji równie ambitne. Jak jest obecnie – nie wiadomo. Roczniki statystyczne milczą na ten temat. Nie udało mi się nawet dowiedzieć, jak to wygląda w Polsce. Także u nas, od czasu do czasu, pojawiają się zwolennicy likwidacji nielicznych już wilków. Całkiem możliwe, że za kilkanaście lat wilki będziemy mogli oglądać wyłącznie w ogrodach zoologicznych lub grach komputerowych...

Scenariusz

gry został zrealizowany całkiem solidnie, choć realizm nie jest jego najsilniejszą stroną. Nie wdając się (na razie) w dalsze rozważania można powiedzieć, że poza pewnymi ogólnikami dotyczącymi wilczego życia, reszta jest tylko tworem bujnej wyobraźni programistów. Firma Sanctuary Woods nie popisała się tutaj zbytnio. Gotowe „misje" są ciekawe i trudne. Wiąże się to z faktem, że do sytuacji w nich przedstawionych nie powinno w ogóle dojść przy prawidłowej grze. Są to „skrajne przypadki". Oprócz tych scenariuszy mamy możliwość rozegrania symulacji. Określamy w tym wypadku warunki zewnętrzne, takie jak pogoda, występowanie zwierząt, wielkość terenu, zagrożenie ze strony człowieka oraz czas trwania gry. Każdy może wybrać odpowiednie dla siebie proporcje składników tego „koktajlu". Szkoda jednak, że nie ma możliwości przeprowadzenia gry w „warunkach naturalnych", czyli przy całkowitym braku ludzi...





Tereny łowieckie

W grze występują trzy rodzaje terenów łowieckich: tundra, tajga i step.

Tundra – teren prostszych polowań (łatwiej dostrzec zwierzynę) i trudniejszych ucieczek (łatwiej dopaść wilka). Myśliwi są tutaj bardzo niebezpieczni – wykorzystują samoloty do tropienia i odstrzału wilków.

Tajga – najciekawszy z dostępnych terenów. Polowanie jest nieco trudniejsze, ale w leśnych gąszczach łatwiej się ukryć przed najstraszliwszym drapieżnikiem na Ziemi (czyli człowiekiem).

Step – nieciekawy teren, można sobie darować, chociaż zwierzyna całkiem ciekawa (np. bizony). Amerykańskie prerie są dobrze zagospodarowane, po okolicy kręci się wielu ludzi. Jednak moja niechęć do stepów wiąże się z fatalną grafiką. Od „żółtawej trawki" można się nabawić bólu głowy, a na takim podkładzie zwierzęta są słabo widoczne...

Wilcze zmysły

zostały w grze mocno ograniczone. Absolutną bzdurą jest to, że z jednego kierunku można wyczuć/usłyszeć/zobaczyć tylko jedno zwierzę (znajdujące się najbliżej). Oczywiście, bliższe zwierzęta wilk może wyczuć wyraźniej, niż znajdujące się dalej od niego. W grze jednak dochodzi do takich absurdów, np. podczas pościgu za królikiem nie mamy najmniejszego pojęcia, że niedaleko (w tym samym kierunku!) znajduje się myśliwy. Nie da się ukryć, że w końcu go zobaczymy, ale wtedy może już być za późno na ucieczkę.

Podstawowym zmysłem, z którego trzeba korzystać, jest węch. U wilka jest on najdokładniejszy, o największym zasięgu. Jednak ma także znaczne ograniczenia związane z silnym wiatrem. Z tego powodu wskazane jest podróżowanie w kierunku „pod wiatr". Węch należy łączyć z wykorzystaniem wzroku. Warto układać się do snu z głową skierowaną w stronę, w którą wieje wiatr. W ten sposób czego wilk nie wyczuje, może zobaczyć.

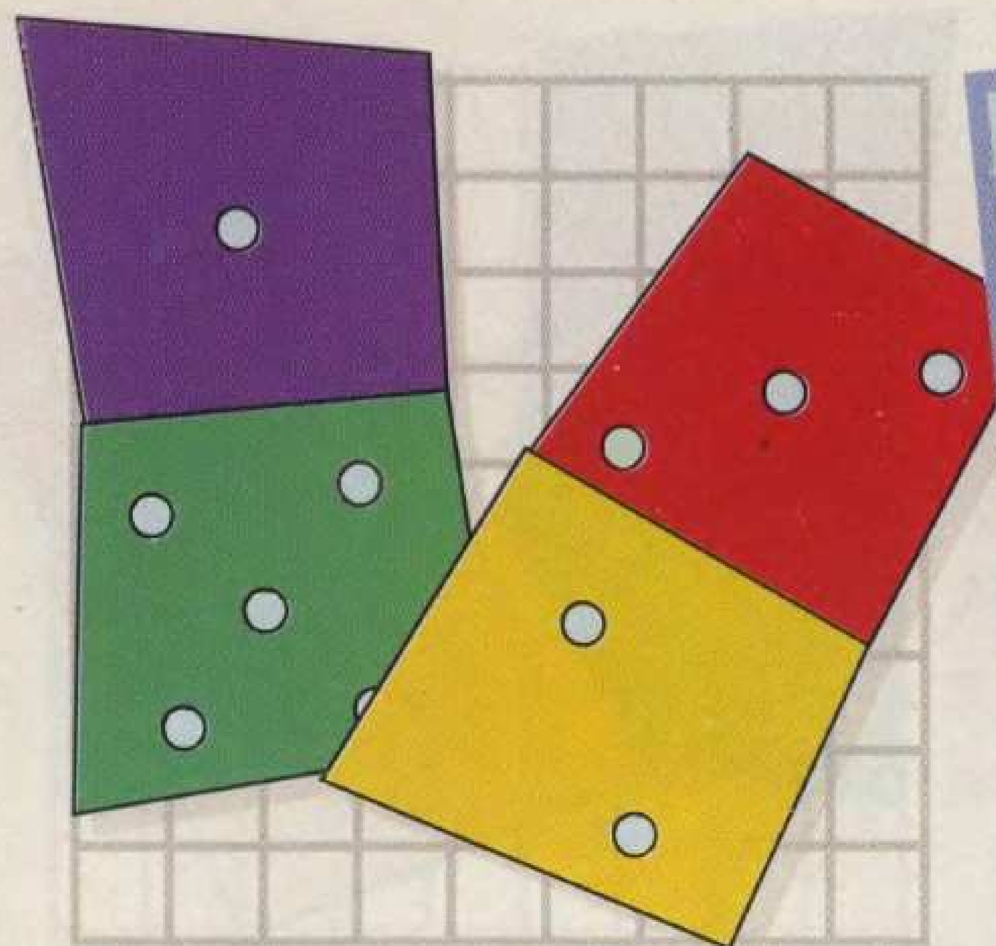
Ze słuchem sprawa jest bardziej skomplikowana. Zasięg spory, jednak do interpretacji wrażeń słuchowych potrzeba nieco doświadczenia. Warto nad tym popracować...

Kombinacje trzech zmysłów dostarczają wystarczająco dużo danych, aby znaleźć pożywienie i wodę, czy obronić się przed niebezpieczeństwem... Od odpowiedniego użycia zmysłów, w znacznej mierze uzależniony jest sukces w grze.

Terytorium stada

Wilki znaczą granice terenów należących do samotników lub rodziny (częściej). Robią to według niepisanego wilczego kodeksu w taki sposób, że nie dochodzi do sporów terytorialnych. Wielkość tych terenów uzależniona jest m.in. od położenia geograficznego i może dochodzić do kilkuset kilome-







trów kwadratowych! W czasie zimy wilki z sąsiednich terytoriów łączą się w stada, wówczas wszelkie granice tracą znaczenie. Wilki przemieszczają się wraz z wędrującymi na południe jeleniami i inną zwierzyną. Nawet wtedy nie dochodzi do żadnych sporów.

Granice terenów „rodzinnych" są zawsze respektowane przez inne osobniki. W grze nie jesteśmy zobowiązani do przestrzegania wilczych praw. Jest to zrozumiałe, ponieważ autorzy programu nie chcieli zbytnio ograniczać możliwości wyboru użytkownika. Znacznie dziwniejszy jest fakt, że także inne wilki ze stada nie respektują granic terytorialnych.

Mimo wszystko, lepiej być praworządnym osobnikiem. Wypad na obce „podwórko" może się skończyć spotkaniem z rozgniewanymi właścicielami, którzy nie będą szczędzić zębów. Nie wyjdzie to raczej na zdrowie naszemu wilkowi.

Jedzenie i picie

Podstawowym źródłem zaopatrzenia w „napoje" są jeziora i rzeki. Ciekawostka – głębokość wszystkich zbiorników wodnych jest jednakowa! Są one tak płytkie, że uciekający przed wilkiem zając kica sobie po nich spokojnie i nie zamoczy przy tym nawet pępka.

Jeżeli akurat nie mamy najlepszej pogody i pada deszcz, można pić z kałuż. Podobnie jest w wypadku topniejącego (lub nie topniejącego) śniegu. Choć nie zawsze znajdujemy odpowiednie miejsce pod łapą. Jest to niekiedy wygodniejsze, niż daleka droga do najbliższego zbiornika wodnego.

Do jedzenia nadaje się wszystko, co się rusza (poza innymi wilkami). Niekiedy możemy też skorzystać z pozostałości po wcześniejszych polowaniach. Warto porobić niewielkie zapasy – zakopać część zdobyczy i poczekać, aż nieco „skruszeje".

Kolejnym niedopatrzeniem autorów gry jest fakt, że wilki najczęściej zbyt wiele polują. Liczba ofiar znacznie przewyższa rzeczywiste zapotrzebowanie stada. Wilki powinny korzystać z zabitego większego zwierzęcia aż do momentu, gdy nie znajdzie się na nim nic do zjedzenia. Po co się przemęczać? Co ciekawsze, wraz z zapadnięciem mroku wilki grzecznie kładą się spać! W rzeczywistości większość drapieżników staje się aktywna dopiero po zmierzchu i wilki nie stanowią tutaj jakiegoś wyjątku. Polowanie w nocy jest przecież znacznie bezpieczniejsze, natomiast dzień powinno się spędzać w ukryciu. Jednak „nocna" grafika jest mniej widowiskowa niż „dzienna", stąd pewnie decyzja Sanctuary Woods o stworzeniu „grzecznych wilczków"!

Lepiej darować sobie polowanie na zabłąkane w dzikie ostępy bydło. Praktycznie można to robić tylko wtedy, gdy jedyną alternatywą jest śmierć głodowa. Polowanie na „łaciate" – to prosta droga do podwyższenia nagrody za wilcze skórki. Trochę dobrego żarcia nie zrekompensuje kłopotów z pętającymi się po okolicy myśliwymi.

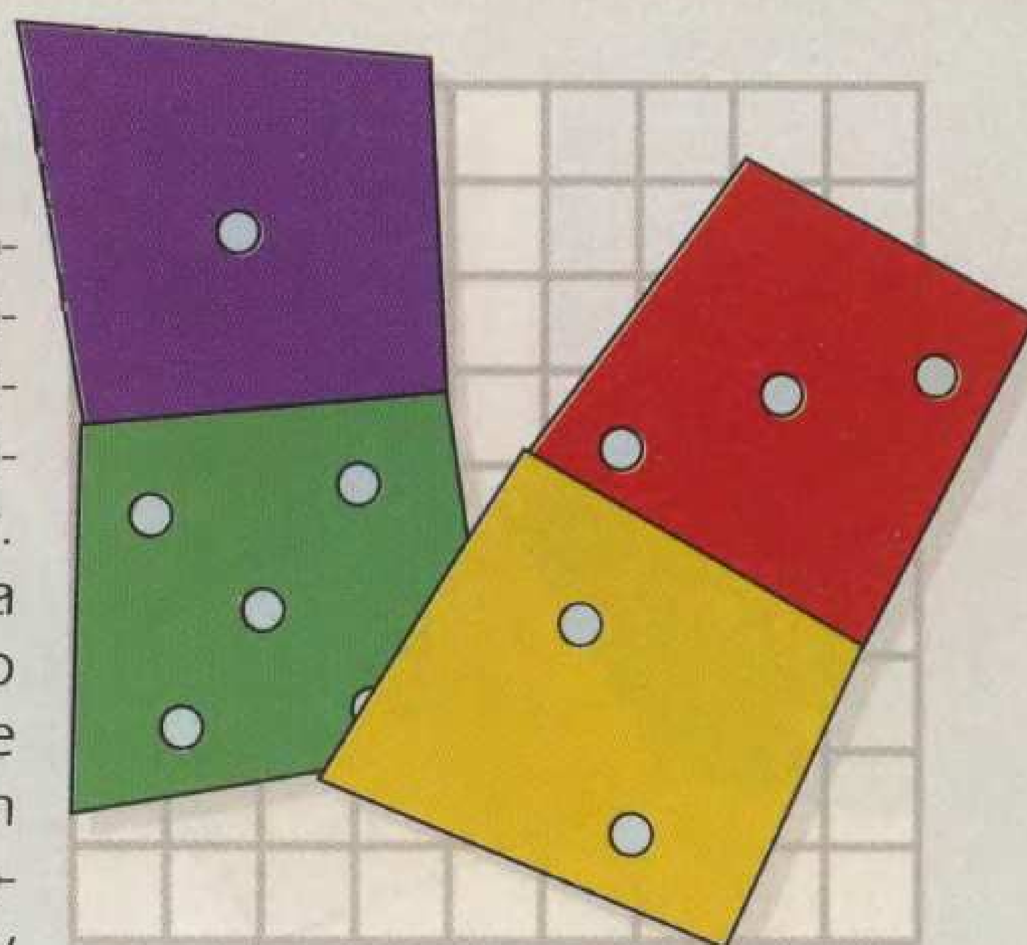
Charakterystyka wilczej rasy

Wilk (łac. Canis lupus) żyje w różnych środowiskach. Obecnie, poza tajgą, został prawie doszczętnie wytępiony (szczególnie na gęsto zaludnionych terenach Europy).
Długość ciała wilków z tajgi dochodzi do 115 cm, a ogona – do 45 cm. Wysokość w kłębie do 85 cm, a ciężar 35–50 kg. Wilki arktyczne są większe: do 260 cm od nosa do czubka ogona, 107 cm w kłębie i 77 kg żywej wagi.
Wilk nie lubi długo przebywać w jednej okolicy. W praktyce jest jednak zwierzęciem osiadłym, ponieważ zawsze wraca do tego samego miejsca. Potrafi w ciągu jednej nocy przebyć odległość do 50 km (a w czasie długich zimowych nocy, podczas polowania – nawet do 160 km!). Prędkość maksymalna w granicach 50 km/h. Wilk jest także dobrym pływakiem (wbrew temu, co sądzą niektórzy pisarze).
Wiosną wilki żyją najczęściej pojedynczo lub parami, w lecie rodzinami, a w zimie łączą się w stada – zazwyczaj przewodzi najsilniejsza samica (sic!). Polowanie zaczyna się o zmierzchu i trwa aż do skutku, nawet przez całą noc.
Od grudnia do marca trwa okres rui u wilków euroazjatyckich (podobnie u północnoamerykańskich). Ciąża trwa 60–65 dni. Samica rodzi 4–8 młodych, które przez 6 tygodni karmione są wyłącznie mlekiem matki. Podczas wychowywania młodych wilki prowadzą całkowicie osiadły tryb życia. W pierwszych miesiącach samica opiekuje się dziećmi, a pokarm dla rodziny zdobywa samiec. Później na zmianę. Na jesieni młode rozpoczynają polowania. Dojrzałość płciową osiąga wilk w 2–3 roku życia.

Wymagania sprzętowe: PC 386, 4 MB RAM, ok. 20 MB na HDD, wskazana mysz i karta dźwiękowa.

WOLF
Sanctuary Woods 1994
Symulacyjna
IBM PC

Grafika	80%
Dźwięk	90%
Grywalność	75%
Pomysł	85%
Ogółem	80%



Uciekająca żywność

Ofiarami wilków są najczęściej zwierzęta słabsze lub chore. W grze zrezygnowano jednak z oddania faktycznej sytuacji. Wilki polują tutaj na wszystko poza myśliwymi... Gdy już rozpocznie się pogoń, to w większości wypadków kończy się dopiero konsumpcją. Natomiast w prawdziwej tundrze wilki żywią się głównie... myszami, co całkowicie pominęli twórcy gry. O łowieniu ryb też zapomnieli...

Prawie każde zwierzę można zagonić aż do stanu, gdy będzie mu obojętne, że pomiędzy nogami kręci się jakiś wilk. Nie wiąże się to bynajmniej z galopem za nim na „czerwonej" szybkości. Wystarczy metodyczna pogoń z „żółtą" prędkością. Nie szkodzi, że czasami ofiara zniknie z ekranu... Nikt nie pokona wilka podczas takiego sprawdzianu wytrzymałości.

Ciekawym przeciwnikiem są spotykane w tundrze woły piżmowe. W odróżnieniu od innych zwierząt, nie uciekają panicznie przed wilkami. Cztery sztuki ustawiają się tyłem do siebie i bronią przed wilczym stadem. Atak prosto na rogi nie należy do najbardziej przemyślanych i skutecznych metod... Podczas polowania na nie należy wykorzystywać chwile popłochu lub dopaść pojedynczą sztukę, zanim dołączy do innych w obronnym szyku.

Polowanie stadne zostało w grze rozwiązane w sposób dosyć dziwny. Wilki praktycznie nie współpracują ze sobą, tylko przeprowadzają „imprezę" w stylu: „kto pierwszy, ten lepszy". Dlatego „pomoc ze strony stada" sprowadza się do zezwolenia innemu wilkowi, aby wykonał za nas całą robotę.

Kariera i rodzina

Każdy wilk marzy (podobno) o karierze, czyli tytule przywódcy stada. Jedyną drogą do tego jest metodyczny trening i nadzieja, że „szefowi" powinie się noga. Jeśli dojdziemy do wniosku, że mamy jakieś szanse na sukces, to możemy wyzwać wodza na pojedynek.

W wypadku, gdy nam się poszczęściło i posiadamy już pozycję Alpha, nie mamy żadnej potrzeby wywoływania bójek z innymi członkami stada. Jest to wręcz przejaw złego wychowania – przecież osiągnęliśmy określoną pozycję, to ci „z nizin" powinni się starać wygryźć nas...

Główny cel w życiu wilka – to dochowanie się potomstwa. Wilki są, w odróżnieniu od psów, całkowicie monogamiczne i wybierają sobie partnerów „aż do śmierci". Natomiast w grze... Trzeba być wilkiem klasy Alpha i znaleźć osobnika przeciwnej płci tej samej klasy. Jeżeli dojdziemy do porozumienia w kwestiach matrymonialnych, to musimy jeszcze trochę cierpliwie poczekać i stajemy się rodzicem gromadki wilcząt. Należy je następnie karmić, pilnować, a gdy podrosną – dołączyć do stada...

Największy wróg

Najpoważniejszym zagrożeniem, na jakie może natknąć się wilk, jest dwunogi osobnik, wyposażony najczęściej w sztucer lub dubeltówkę czy inne, równie mordercze narzędzie. Najlepiej z celownikiem optycznym, zapewne dla wyrównania szans... W grze przestrzegana jest sumiennie zasada, że człowiek to tylko i wyłącznie myśliwy (a Babcia z Czerwonym Kapturkiem?).

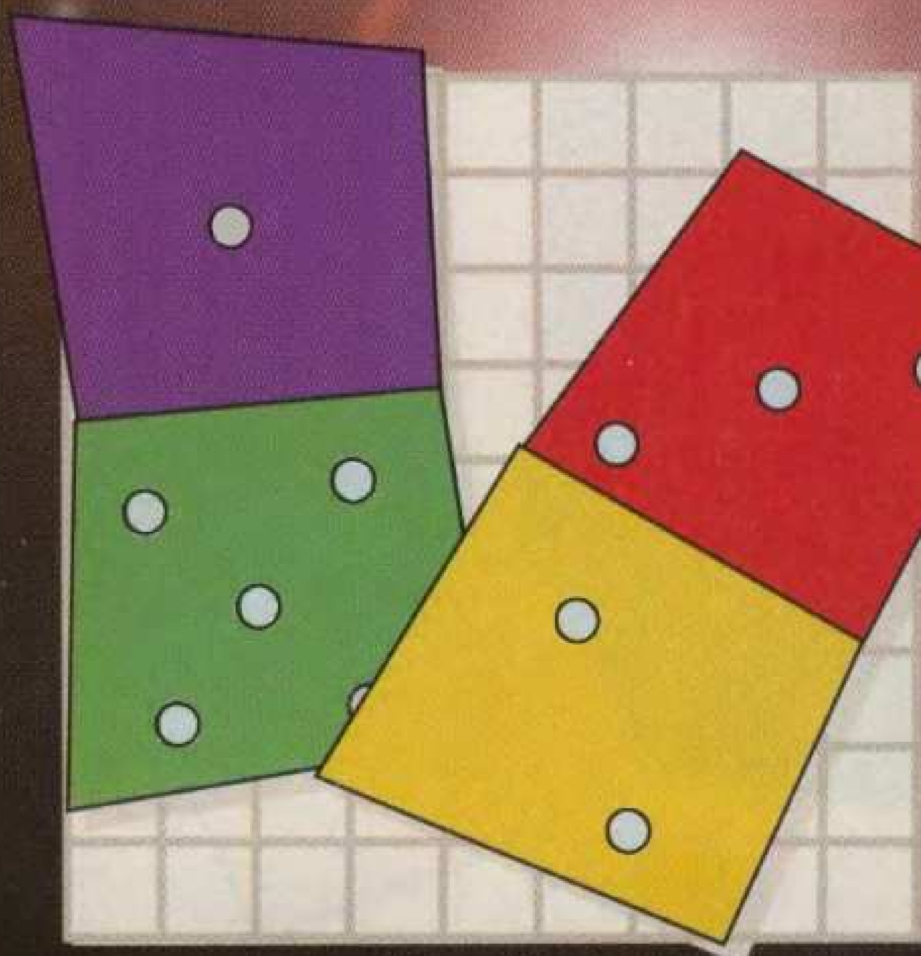
Wilk nie ma praktycznie żadnych szans w bliskim spotkaniu z pieszym myśliwym czy strzelcem wyborowym (ze śmigłowca lub samolotu). Należy zatem obchodzić myśliwych możliwie z daleka i szybko reagować na odgłos silników lotniczych.

Jeżeli mamy umiarkowanego pecha i nasz podopieczny został nafaszerowany ołowiem lub ranny podczas nieudanego polowania, albo też pojedynku – to nie pozostaje nic innego, jak skorzystać z dobroczynnego wpływu snu. Warto jednak pomyśleć o wypełnieniu żołądka (doskonale nadaje się do tego bóbr) i co jakiś czas uzupełniać poziom płynów...

Wolf jest na pewno grą ciekawą. Nowatorski pomysł połączono z niezłą grafiką i dobrym dźwiękiem. Oprawa gry sama w sobie nie jest rewelacyjna, jednak w sumie tworzy wspaniałą atmosferę. Nie da się jednak ukryć pewnych niedociągnięć oraz faktu, że życie wilka jest nieco... monotonne.

Jacek Ilczuk

WING COMMAN



W pierwszej chwili myślałem, że George Lucas dotrzymał w końcu obietnicy i nakręcił kolejny odcinek Gwiezdych Wojen. Dziwił mnie co prawda typ nośnika: zamiast taśmy wideo – płyty kompaktowe (4 sztuki!), ale cóż, technika idzie naprzód. Wrażenie pogłębia udział w realizacji gry znanych aktorów, m.in. Marka Hamilla, czyli sławnego Luke'a Skywalkera z filmowego cyklu Star Wars. Okazało się jednak, że owszem, jest to wojna (i to w dalekim kosmosie), ale ze słynnym filmem niewiele ma wspólnego. Można spierać się, czy jest to gra z elementami filmu, czy też film z elementami gry, ale właściwie, po co? W grach komputerowych najważniejsza jest dobra zabawa, a nie klasyfikacja gatunku... Zanim jednak napalony gracz odpali pierwsze sekundy filmu na swoim wiernym komputerze, będzie musiał udowodnić, że ma zarówno odpowiednią kasę, jak i wszystkie klepki na swoim miejscu. Proces instalacji nie należy bowiem do najłatwiejszych.

Instalacja

gry – to prawdziwe wyzwanie dla przeciętnego gracza i chociaż wiem, że żaden szanujący się „gambler" instrukcji obsługi ani plików typu Readme nie czyta, to jednak w tym wypadku radzę zrobić wyjątek. Okaże się bowiem, że absolutne minimum dla odpalenia Wing Commandera 3 to 486 DX 50 MHz, 8 MB RAM i CD-ROM DS (podwójnej prędkości). Tak więc większości Czytelników dziękuję już za uwagę, a pozostałych szczęśliwców zapraszam do dalszej lektury... Następna sprawa – gra wymaga 7 MB pamięci XMS i 360 kB podstawowej. Nie powtarzajcie więc moich błędów i nie pchajcie wszystkich sterowników w górny obszar RAM, bo wredny program instalacyjny będzie ciągle pokazywał komunikat „Not enough RAM", nie wspominając wcale, że chodzi mu o XMS, a nie obszar pamięci podstawowej (czyli 640 kB). Nie polecam też prób tworzenia dyskietki startowej z poziomu programu instalacyjnego gry, ponieważ ten bydlak notorycznie zawiesza się lub wypietrusza, w każdym razie dyskietki startowej poprawnie nie tworzy. Teraz wiadomość dla administratorów wielkich systemów pracujących na silnych serwerach, albo osobników mających dostęp do „prawdziwych Pecetów".

W DALEKIM KOSMOSIE CZAI SIĘ ZŁO. TO IMPERIUM KILRATHI – ODWIECZNI WROGOWIE LUDZKIEJ RASY. WALKA

Zalecana konfiguracja sprzętu, pozwalająca na pełne wykorzystanie zalet gry (tryb SVGA, płynna animacja, potrójne buforowanie ramkami itp) – to komputer z Pentium 60 MHz i 16 MB RAM, ok. 62 MB wolnego miejsca na twardzielu i czytnik CD-ROM TS (potrójnej prędkości)... Ja testowałem gierkę na 486 DX2 66 MHz z 8 MB RAM i CD-ROM DS (pdwójnej prędkości). Udało mi się ją uruchomić w trybie SVGA (wymagany sterownik VESA) i, wbrew pozorom, chodziła całkiem nieźle.

Fabuła

gry, to właściwie film fabularny z udziałem aktorów (Mark Hamill, John Rhys–Davies czy Malcolm McDowell) przeplatany sekwencjami, w których użytkownik przejmuje kontrolę nad programem.

Gra rozpoczyna się w tym samym (mniej więcej) momencie, w którym skończył się Wing Commander 2. Colonel Christopher Blair (gra go Mark Hamill) razem ze swoim przyjacielem, Jamesem „Paladinem" Taggartem (w tej roli John Rhys-Davies) odnajdują wrak statku kosmicznego, którym dowodziła col. Jeanette „Angel" Devereaux (bliska przyjaciółka Blaira). Wcześniejsze intro pokazuje ją w łapskach wrogich Kilrathi. Te przebrzydłe stwory, przypominające skrzyżowanie lwa z człowiekiem (ale na szczudłach) wymordowały załogę jej statku, a pięknej pani pułkownik obiecują znacznie bardziej interesujący koniec. Jaki, okaże się prawdopodobnie w trakcie gry, ponieważ w najbardziej fascynującym momencie filmowe intro urywa się. Nasz główny bohater, Mark Hamill (czyli Ty, Drogi Graczu) zostaje oddelegowany przez oschłego i bezwzględnego przełożonego (Malcolm McDowell w roli admirała Tolwyna) na Victorię, stary rupieć w służbie Konfederacji Ziemskiej. Właśnie ten kosmiczny krążownik będzie Twoją główną bazą operacyjną i tam też odbędzie się większość akcji.

Warto zauważyć, że towarzyszący grze film nie rozwija się liniowo, to znaczy działania głównego bohatera w istotny sposób wpływają na dalszy rozwój akcji. Odbywa się to w dwojaki sposób. Po pierwsze, zwycięstwo lub klęska podczas wykonywania misji. Klęska kończy się malowniczym pogrzebem z Twoją trumną w roli głównej, startującą na własnym silniku rakietowym w kosmos, na wieczną służbę. W mniej drastycznych przypadkach plany Konfederacji muszą ulec zmianie, na ogół na gorsze, co wcześniej czy później doprowadzi do walki z przeważającymi siłami wroga, zakończe-









nie której nietrudno przewidzieć. Drugi sposób oddziaływania na akcję filmu – to rozmowy z współtowarzyszami walki, czyli z narwanymi pilotami kosmicznych myśliwców. Są to: rzeczowy dowódca krążownika Victoria, skrajnie pesymistyczny oficer łączności, mechanik (a raczej śliczna „mechaniczka") i inni. W zależności od tego, jak poprowadzisz daną „rozmowę", takie będziesz miał później układy. Jeśli na przykład pokłócisz się ze swoim mechanikiem, czyli wdasz się w romans z inną pokładową pięknością, to do końca gry będziesz sam ładował rakiety na swój myśliwiec. Zapewniam Was, że za pierwszym razem może będzie to ciekawe zajęcie, ale potem tylko nudne i irytujące. Nie udało mi się zbadać wszystkich odgałezień głównego nurtu akcji w grze – on doprowadził mnie do szczęśliwego końca, tak więc całkiem możliwe, że nieszczęścia, które spotkały niektórych członków załogi (ze śmiercią włącznie), są do uniknięcia.

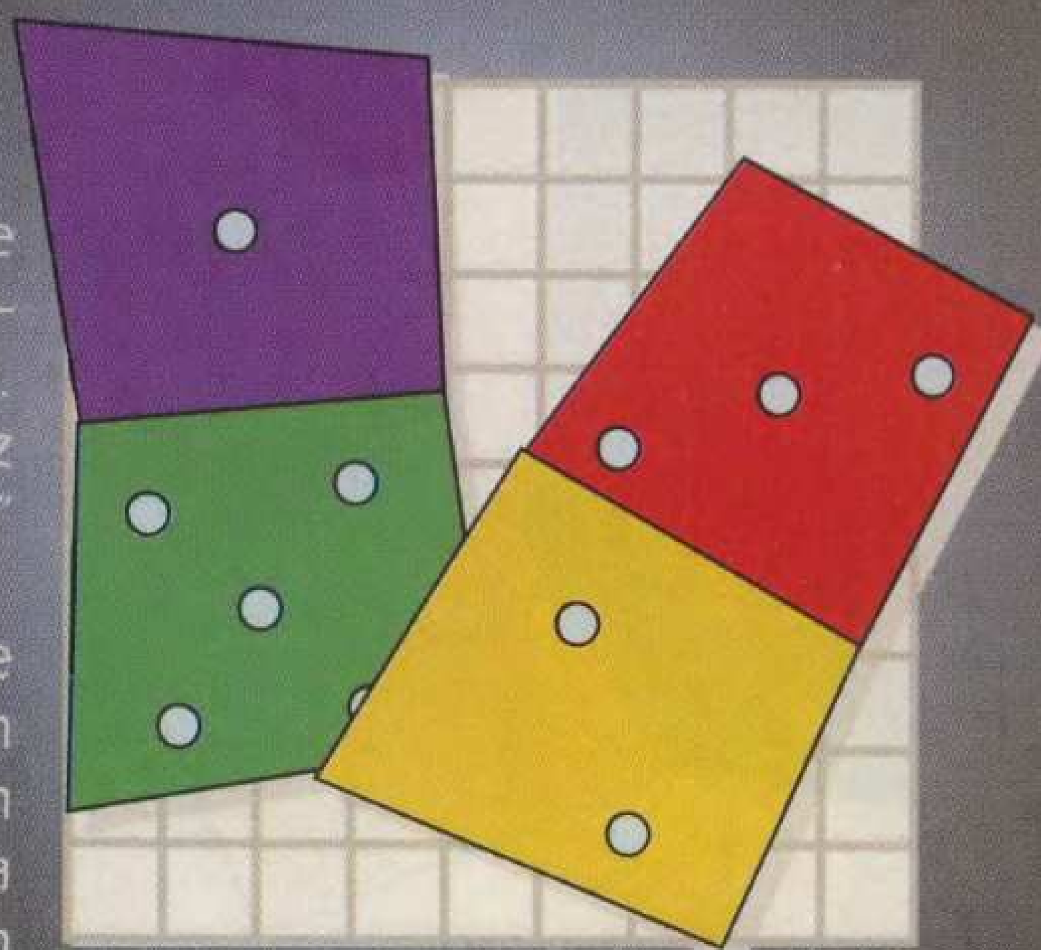
Z NIMI NIE BĘDZIE ŁATWA, TYLKO NAJLEPSI PILOCI POŻYJĄ DNIA TRIUMFU KONFEDERACJI ZIEMSKIEJ, JEŚLI TAKI DZIEŃ NASTĄPI...

Towarzyszący grze film ma dwie ciekawe cechy. Pierwsza – to slang, którym posługują się w rozmowach piloci myśliwców. Zalecam dodatkowe wyświetlanie tekstu rozmowy na ekranie, oprócz odsłuchiwania jej przez głośniki (jest taka opcja w setupie gry), aby cokolwiek z tego zrozumieć. Druga cecha – to wciąganie gracza w grę. Grymasy na twarzy aktora i intonacja jego głosu potrafią dużo lepiej oddać nastrój gry niż jakiekolwiek bitmapowe czy nawet wektorowe odwzorowania bohaterów. Dzięki temu, już na sam widok niektórych postaci dziwnie miękną ci nogi, a przy innych nóż sam otwiera się w kieszeni. Poza tym intryga filmu jest naprawdę dobrze zrobiona. Jest miłość i zdrada, także romans „na boku" oraz tajemniczy tajny agent, albo pilot z lukami w życiorysie. Którą z pięknych panieniek wybrać? Kto z pilotów jest zdrajcą? Czy napuszony pilot, który Cię nie znosi, podczas akcji jako skrzydłowy nie wpakuje w Ciebie, tak przez przypadek, rakiety? Zniszczyć znienawidzonego wroga i złamać rozkazy, czy też powstrzymać krwiożercze instynkty w imię powodzenia misji? Te pytania oraz wiele innych towarzyszą graczowi w miarę rozwijania się akcji i sprawiają, że staje się ona coraz bardziej atrakcyjna. O tym, że fabuła gry na pewno nie jest monotonna, najlepiej świadczą zaskakujące zwroty akcji, stanowiące jednocześnie wyzwanie dla gracza. Przytoczę jako przykład jeden z epizodów, w którym „brałem" czynny udział.

Otóż, w pewnym momencie gry na Victorię przyleciał sam Wielki Admirał Tolwyn (ten sam wredny typ, który w intro zsyła głównego bohatera na ten kawał kosmicznego złomu) i przejął dowodzenie statkiem. Okazało się, że w tajemnicy prowadził prace nad tajną bronią Konfederacji (przypominającą w działaniu Gwiazdę Śmierci z Gwiezdnych Wojen), mającą zapewnić druzgocące zwycięstwo nad siłami Kilrathi. Problem polegał na tym, że pewne prace konstrukcyjne w dziedzinie pól ochronnych nie zostały ukończone i Behemot (bo tak nazywało się to narzędzie zagłady) był bardzo wrażliwy na ataki wrogich myśliwców. Moim zadaniem było chronienie go podczas kolejnych misji. Niestety, w czwartej czy piątej z kolei atak Kilrathi był tak szybki, że mimo kilkakrotnych prób przejścia tego etapu nie udało mi się obronić Behemota przed zniszczeniem. To z kolei spowodowało śmierć osoby, na której bardzo mi zależało. Oczywiście gra toczyła się dalej i w końcu udało mi się rzucić na kolana dumne imperium Kilrathi, ale ciągle dręczy mnie myśl – może był sposób na ukończenie tego etapu gry i zmienienie biegu akcji?

Cel gry

to przede wszystkim – przeżyć i oczywiście wykonać wszystkie zadane misje. Należy więc wspierać swoich skrzydłowych w czasie walki, aby ich nie za-









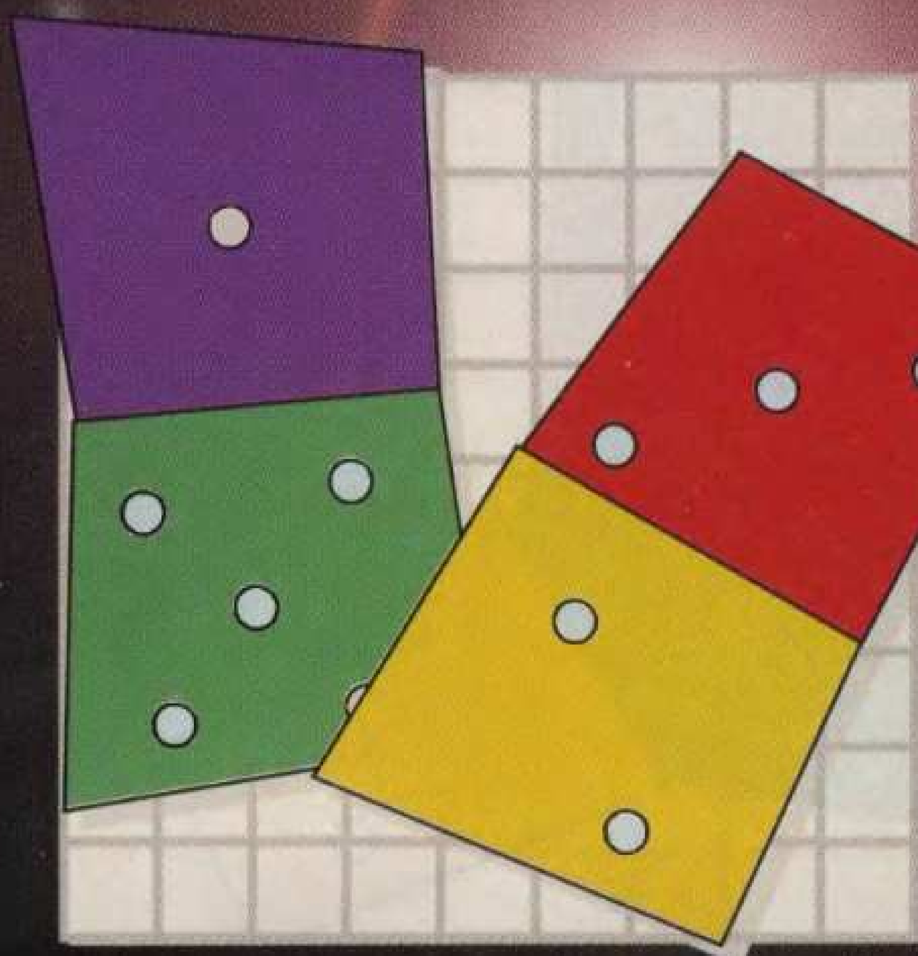












brakło, gdy będą koniecznie potrzebni. W moim nurcie gry było 28 misji do wykonania, a pilotów myśliwskich masz tylko siedmiu, dlatego szanuj ich życie. Zresztą, do wykonania ostatniej misji będziesz potrzebował aż trzech pilotów, postaraj się zatem, aby przynajmniej tylu do niej dotrwało. Trochę niewygodnie przedstawiona jest odprawa przed misją. Jest to oczywiście, zgodnie z konwencją całej gry, fragment filmu, w którym Twój dowódca wyjaśnia szczegóły misji. Ponieważ nie można tej sekwencji odtworzyć jeszcze raz (w odróżnieniu od np. rozmów z pilotami), trzeba więc dobrze uważać podczas tej „prelekcji". Pewnym rozwiązaniem jest dokładne obejrzenie mapy nawigacyjnej przed wystartowaniem z pokładu Victorii. Na maple zaznaczone są kolejne etapy misji i krótki opis zadań do wykonania. Zazwyczaj jest nim zdanie: „Destroy all enemy units", ale nie zawsze. W trakcie rozwijania się fabuły gry, co jest równie ciekawe (jeśli nie ciekawsze od samego strzelania), rodzaje misji i ich poziom komplikacji stają się coraz bardziej wyszukane. Nie chcę pozbawiać graczy przyjemności samodzielnego odkrywania wszystkich możliwych wątków gry, wspomnę tylko, że autorzy programu przewidzieli zarówno walki w kosmosie, jak i w atmosferze planety, wymiatanie, konwojowanie, a także operacje specjalne.

Taktyka walki

w Wing Commander 3, wbrew opiniom niektórych recenzentów, nie jest wcale tak prosta i trywialna, jak tamtym się zdawało. Wyrażane przez nich sądy wynikały zapewne z pobieżnego przejrzenia (lub nieczytania) instrukcji obsługi oraz małego zaawansowania w grze, gdyż w miarę postępów misje stają się coraz trudniejsze i taktyka walki zaczyna odgrywać bardzo ważną rolę. Oto kilka uwag, które pomogą w przetrwaniu początkującemu pilotowi. Krążownik Victoria dysponuje kilkoma typami myśliwców: od lekko uzbrojonych i bardzo zwrotnych, ale o słabej sile ognia, do ciężkozbrojnych i solidnie opancerzonych, ale mało zwrotnych. Ponieważ nieprzyjaciel również dysponuje wieloma rodzajami statków bojowych, wybór właściwego „narzędzia zagłady" staje się bardzo istotny. Niektóre typy statków pojawiają się na Victorii dopiero po osiągnięciu pewnego poziomu gry, zatem nie ma powodu do obaw, że widoczny na ilustracji w artykule myśliwiec nie występuje w grze. Tak więc, jeśli w jakiejś misji, mimo największych wysiłków, Twój myśliwiec Arrow zostaje raz po raz niszczony (np. przez uderzenia w odłamki meteorytów, bo akurat w ich pasie odbywa się dana misja), to warto się zastanowić, czy nie wybrać bardziej opancerzonego modelu, np. Hellcat.

Również dobór skrzydłowego jest sprawą bardzo istotną. Są piloci, którzy na Twoje rozkazy reagują komentarzem „Kiss your Ass", a są i tacy, którzy wykonają je w ciemno (np. Twój kosmaty przyjaciel Hobbes). Również poziom ich umiejętności znacznie się różni, tak więc wybór nie należy do prostych. Wydawanie rozkazów podczas walki ma znaczny wpływ na przebieg misji, zwłaszcza gdy chodzi np. o osłonę konwoju. Sposób wskazania celu ataku skrzydłowemu decyduje o powodzeniu lub klęsce misji. O tym, czy Ci się powiodło, informuje napis „Mission objectives accomplished". Jeśli go nie ma, to coś po drodze poszło nie tak. Na przykład, moim błędem było natychmiastowe korzystanie z autopilota, kiedy tylko sytuacja na to pozwalała. Tymczasem zdarzało się, że przedtem trzeba było zniszczyć jeszcze jakiś krążownik Kilrathi. W walce z dużymi jednostkami warto wcześniej zniszczyć broniące je wieżyczki, albo od razu przywalić torpedą (jeśli ją mamy).

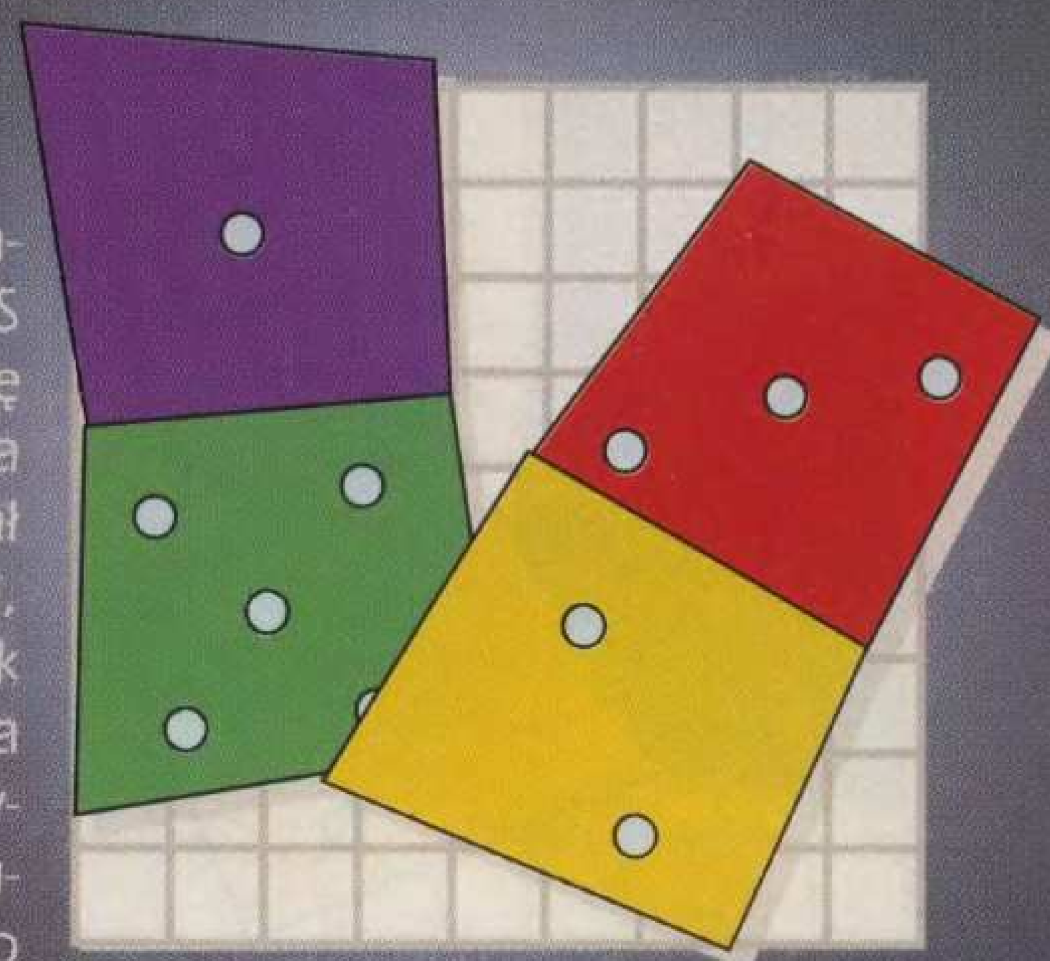
Kolejna bardzo ważna sprawa – to nauczenie się całej klawiszologii sterowania swoim statkiem. Zajmuje to trochę czasu, ale jest niezbędne w dalszych etapach misji. Szczególnie polecam obsługę „poślizgu Shel-











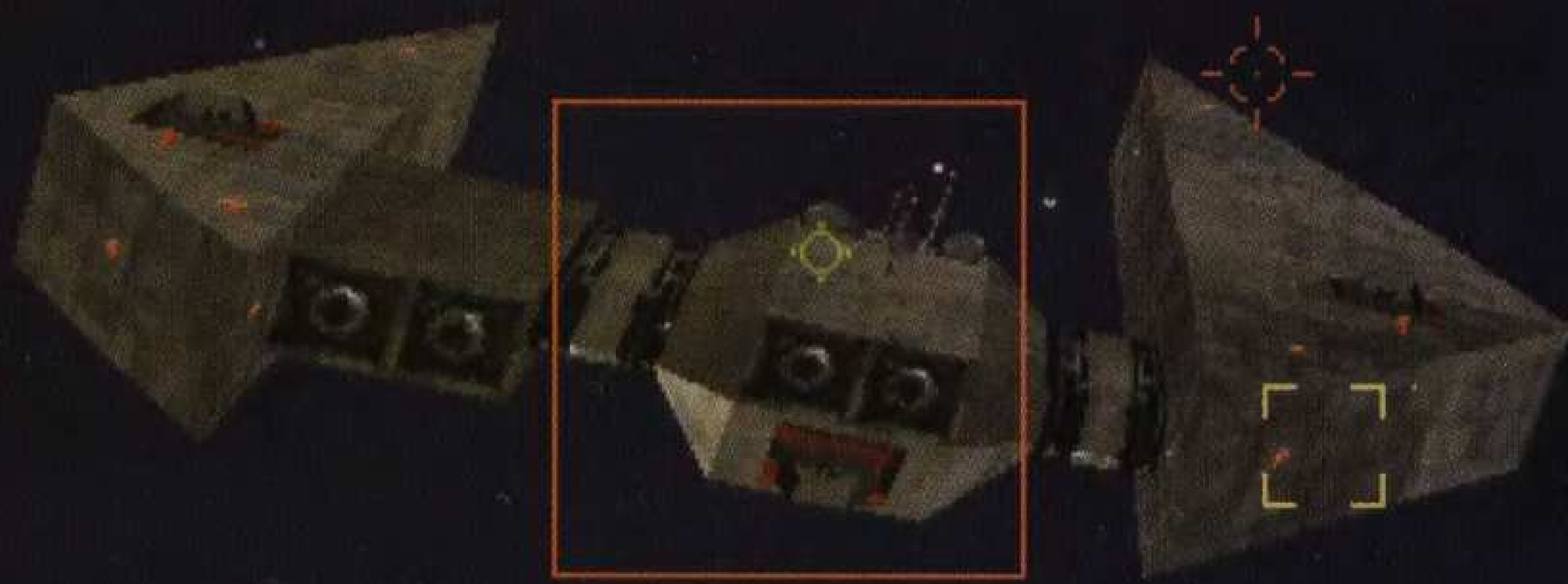
gry, wprowadzony do sprzedaży w naszym kraju przez IPS Computer Group, rozszedł się jak ciepłe bułeczki. Doskonała jakość sekwencji wideo (i udział znanych aktorów filmowych), niezwykle realistyczny dźwięk stereo, pozwalający nawet „na słuch" namierzać atakujący myśliwiec wroga i dobrze skonstruowana intryga – to wszystko będzie już standardem na rynku gier komputerowych. I bardzo dobrze!

Albert Borowiecki

WING COMMANDER 3
Origin/EA 1994
Symulacja kosmiczna
IBM PC CD-ROM

Grafika	95%
Dźwięk	100%
Grywalność	90%
Pomysł	85%
Ogółem	95%

tona" (czyli strzelania do celu, niezależnie od kierunku lotu, nie tylko do przodu) i wypuszczanie wabików (podczas dalszych misji nie tylko Ty możesz strzelać rakietami, również w Twoim kierunku mogą je odpalać przeciwnicy). Warto też zgrabnie nawiązywać łączność w czasie lotu, przełączać rodzaje uzbrojonych rakiet do odpalenia i parę innych „drobiazgów", które podczas walki decydują o życiu pilota.

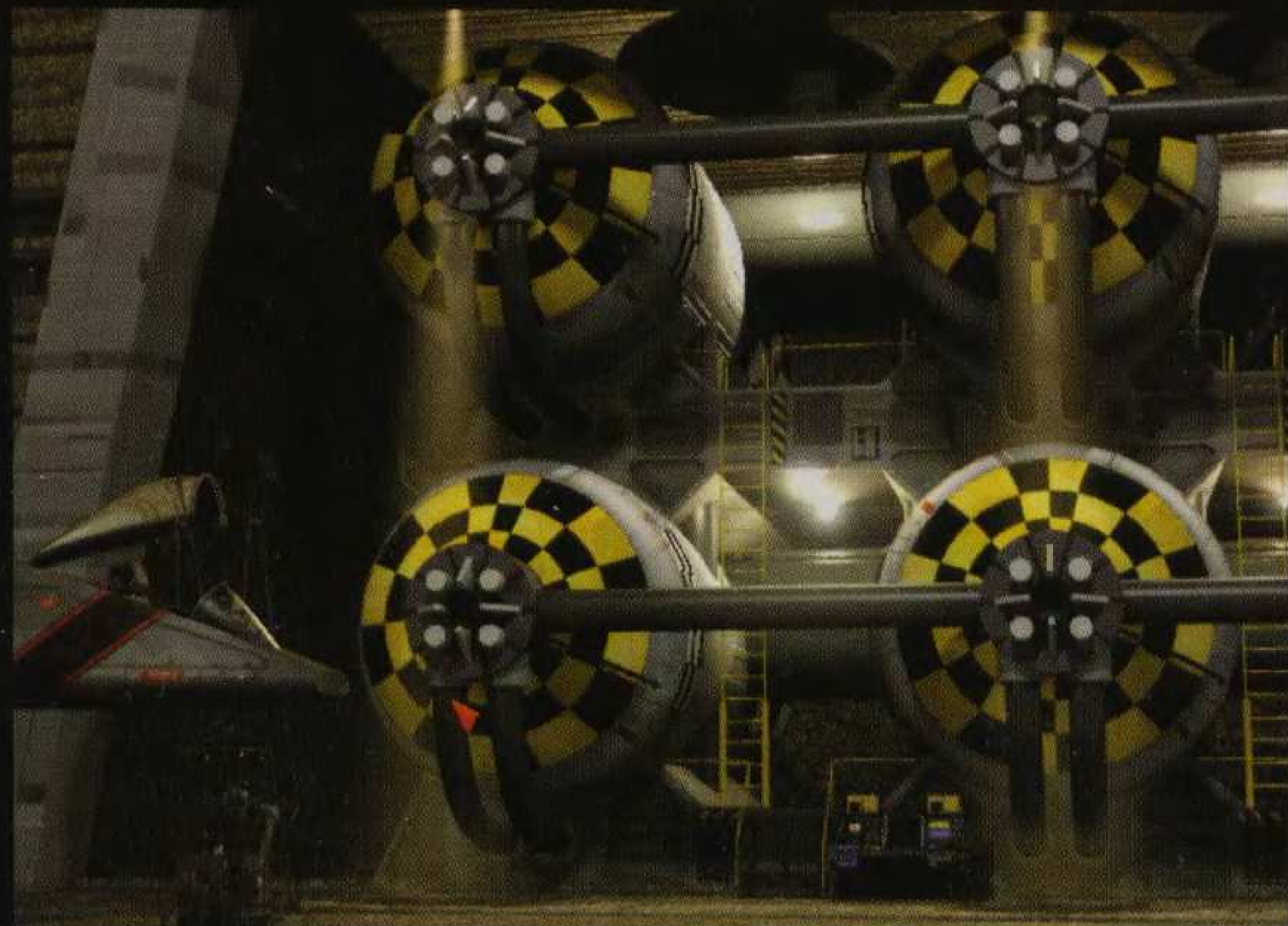


Oceniając

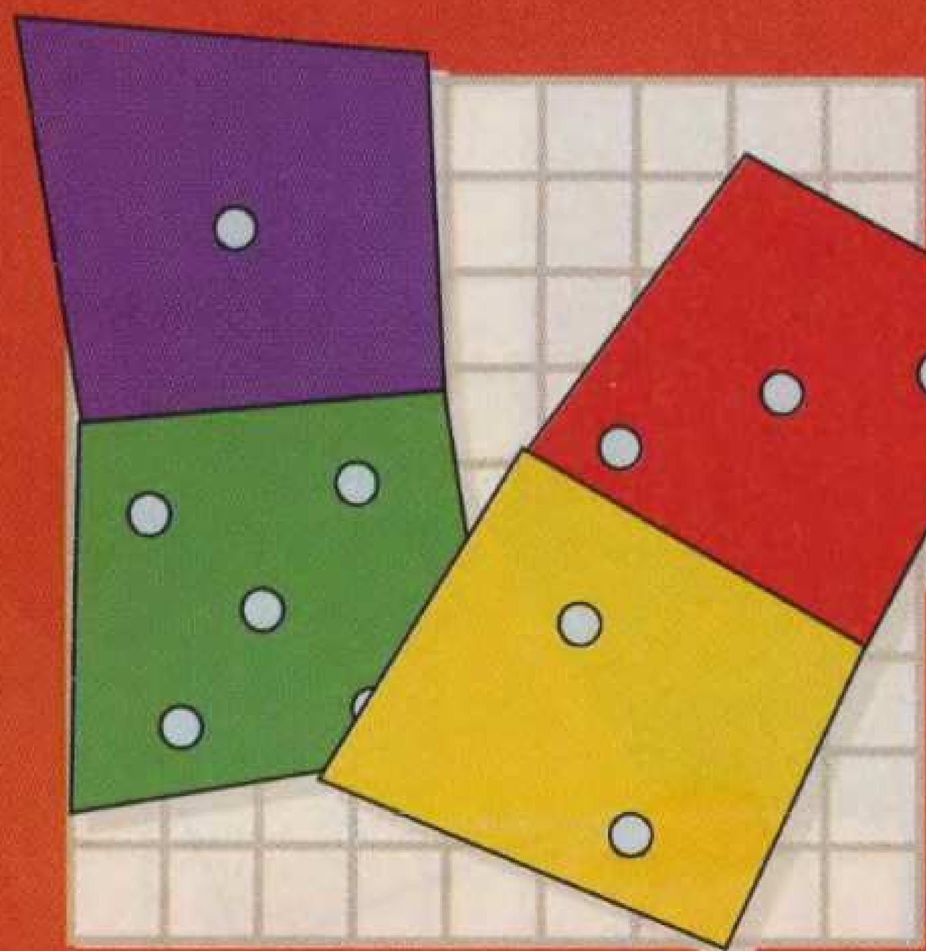
kompleksowo grę Wing Commander 3 uważam, że jest to kamień milowy w rozwoju gatunku. Co prawda, wymagania sprzętowe są poza zasięgiem przeciętnego Polaka, ale to nie my dyktujemy, w jakiego rodzaju gry będzie się teraz grać na Zachodzie (więc i u nas...). Zresztą, cały pierwszy rzut tej











BUREAU 13

„GDY JUŻ NIE WIDZISZ ŻADNEGO SPOSOBU NA ZAŁATWIENIE SPRAWY, GDY JUŻ WYCZERPAŁEŚ WSZYSTKIE MOŻLIWOŚCI I WSZYSTKO WYDAJE SIĘ STRACONE, NIE MARTW SIĘ. ZAWSZE MOŻESZ SIĘ UDAĆ DO BIURA 13..."

Najnowsza gra firmy Gametek stanowi komputerowy odpowiednik oryginalnej planszowej gry role–playing pod tym samym tytułem. Nie znaczy to, że jest z nią identyczna. Bureau 13 jest typową przygodówką, polegającą na umiejętnym zdobywaniu i używaniu różnych przedmiotów, rozmawianiu z napotykanymi osobami i wykorzystywaniu zdobytych informacji. Z wersją „papierową" łączy ją tylko fabuła, miejsce akcji i bohaterowie. W przeciwieństwie do gry Hell (również firmy Gametek), jest ona skierowana raczej do młodszych graczy. Akcja jest prościej skonstruowana i zagadki znacznie łatwiejsze. Aby je rozwiązać, wystarczy posługiwać się prostą logiką. Podam charakterystyczny dla tej gry przykład. Wrzucenie niedopałka papierosa do kosza na śmieci (na posterunku policji) powoduje panikę siedzącego tam na straży policjanta. Rzuca się on do oszklonej szafki po gaśnicę – wystarczy zatem zakleić drzwiczki szafki leżącym na kontuarze klejem, a urzędas ucieknie z krzykiem i wszystkie pomieszczenia staną przed Tobą otworem... Przedmioty w grze mają typowe zastosowania, np. drzwi otwieramy kluczem, a wykręcenie bezpieczników powoduje wyłączenie światła. Żadnych wymysłów znanych z innych gier przygodowych, np. „nasmaruj masłem silnik, aby lepiej chodził".

Cel gry

Przy pomocy jednego lub najlepiej dwóch agentów masz ująć renegata J.P. Withersa, który usiłował dokonać zabójstwa na osobie szeryfa małego miasta Stratusburg. Możesz to osiągnąć idąc po jego śladach. Aby wniknąć do niektórych miejsc, musisz użyć specjalnych zdolności postaci, w które się wcielisz, sprytu i odrobiny szaleństwa.

Agenci Biura 13

Przed rozpoczęciem gry musisz dokonać pierwszego trudnego wyboru. Musisz dobrać agentów, z którymi wykonasz swoją misję. W przeciwieństwie do gry Hell, tutaj najistotniejsze jest współdziałanie wybranych postaci. Tworzą one prawdziwą, a nie fikcyjną, parę. Każdy z agentów posiada inne zdolności, które krótko przedstawię.

Isaac Richards – dobrze przygotowany do zadań wymagających znajomości komputerów, elektroniki, biofizyki i technologii zbrojeniowej. Agent Richards nie przebył treningu walki wręcz, jednakże jest zdolnym konstruktorem i umie się posługiwać bronią wysokiej klasy. Potrafi samodzielnie skonstruować różne odmiany uzbrojenia, jeżeli posiada pod ręką odpowiednie części. Specjalności: majsterkowanie, hackowanie.

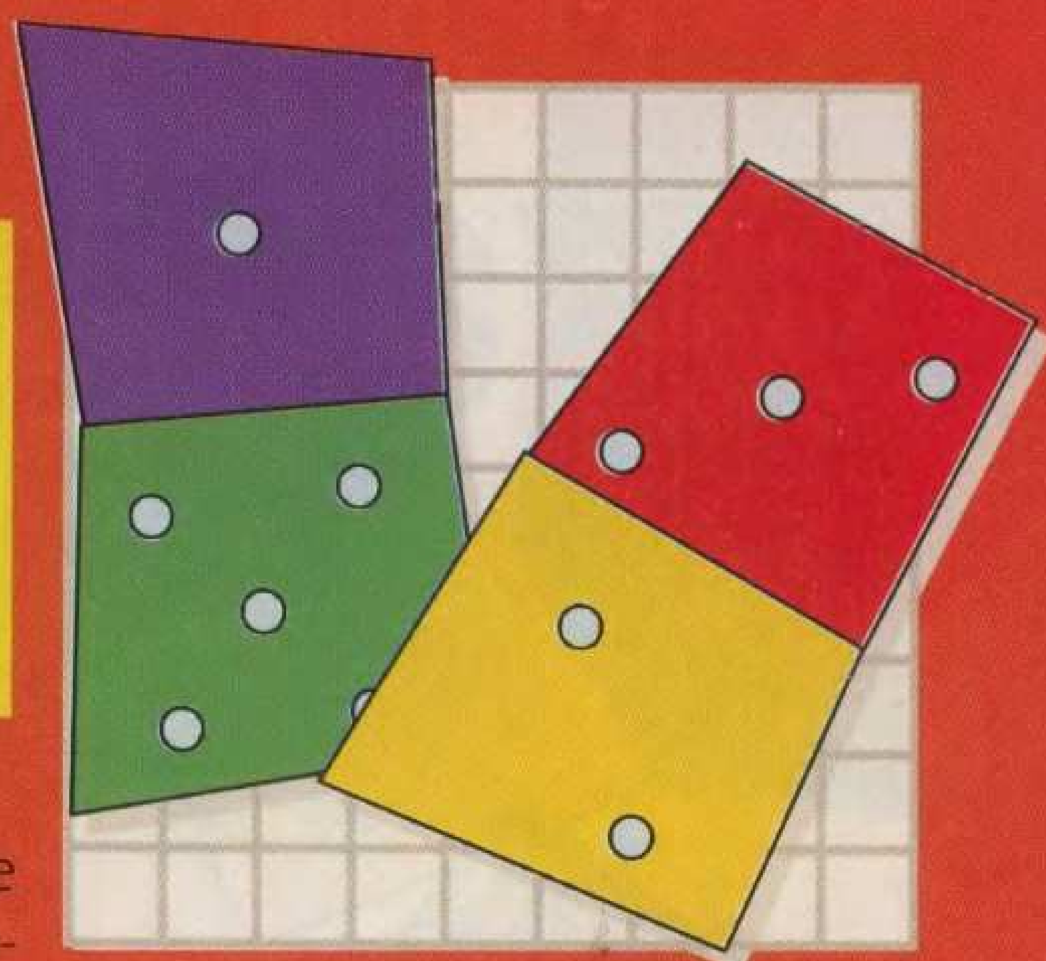
Delilah Littlepanther – najlepiej wyszkolony w walce agent biura. Posiada eksperymentalny mechaniczny skafander bojowy i jest wybitnie uzdolniona we wszelkiego rodzaju walce wręcz (i nie

13









tylko). Skafander dodaje jej nadzwyczajnej siły i sprężystości. Mimo że jest nadzwyczaj sprawnym agentem – jej wrodzona agresywność sprawia, że czasami trudno ją kontrolować. Specjalność: użycie kombinezonu bojowego.

Ojciec Jonatan Blank – ekspert na polu religii, magii i okultyzmu. Posiada rozległą wiedzę o demonologii i wykonał 26 udanych egzorcyzmów. Posiadł również niezwykłe zdolności komunikowania się i wyciągania ważnych informacji od podejrzanych osobników. Jednakże jego przydatność ograniczają słabe zdolności do walki wręcz. Specjalność: walka duchowa.

Jimmy Suttle – to, jak się zapewne domyślasz, złodziej. Rozmiar jego wcześniejszej aktywności kryminalnej nie jest znany. Nigdy nie był notowany w aktach policyjnych, ale wiadomo, że włamał się do kilkunastu banków, biur należących do wielkich korporacji oraz wojskowych ośrodków badawczych. Dość dobrze włada bronią palną, natomiast dużo słabszy w walce wręcz. Specjalności: włamywanie się, skradanie i okradanie.

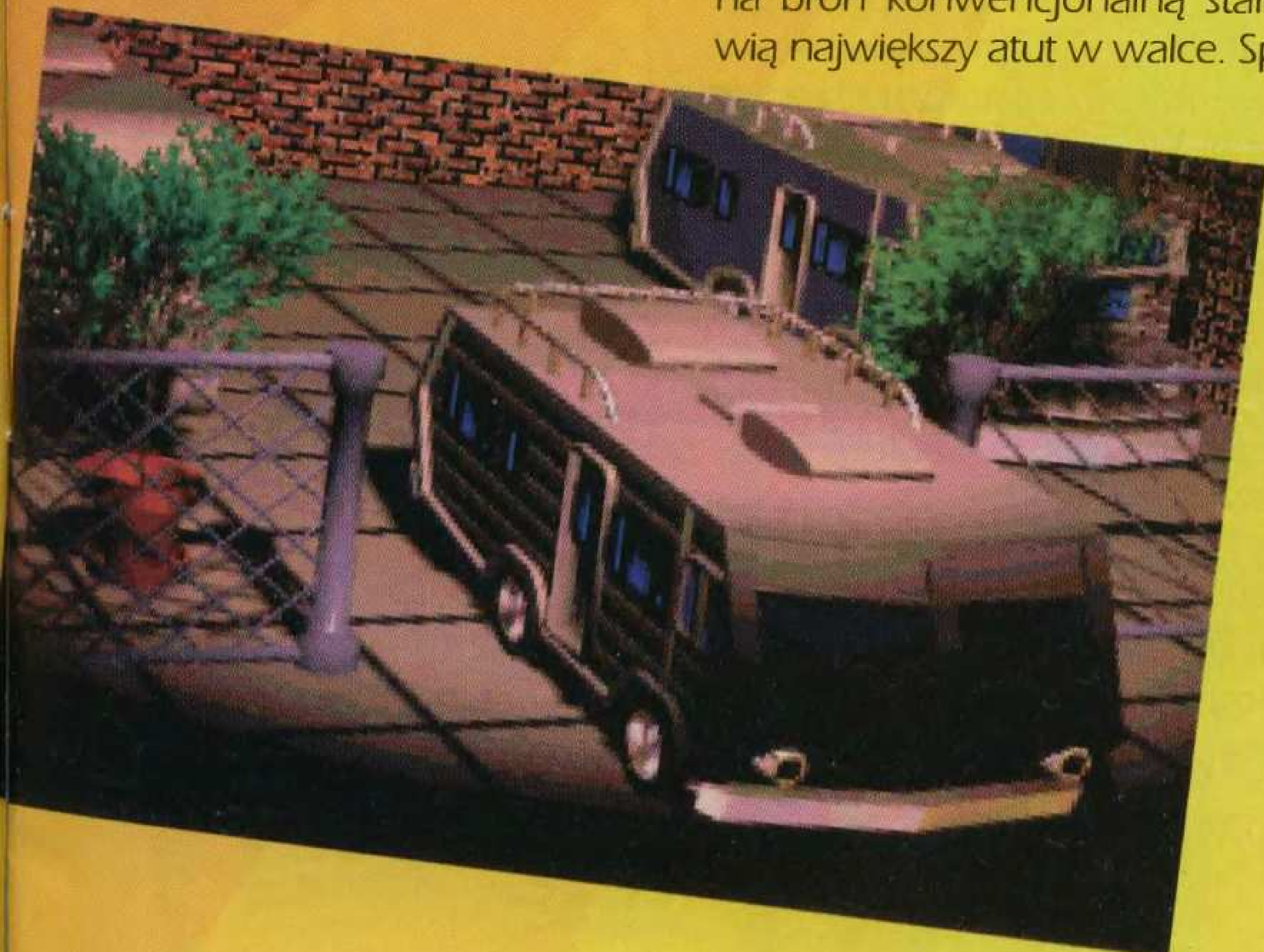
Alexander Keltin – jest... wampirem! Urodził się w arystokratycznej angielskiej rodzinie w 1700 r. i za młodu został ukąszony przez wampira. Po ujawnieniu tego zdarzenia, rodzina wyrzekła się go na zawsze. Keltin nie czuje jednak naturalnego dla wampirów głodu krwi ludzkiej, ale potrzebuje jej do życia. Biuro dostarcza mu krew, a on oferuje swoje zdolności na usługi biura. Jego nadludzka siła i odporność na broń konwencjonalną stanowią największy atut w walce. Specjalność: tajemna moc.



Selma Gray – praktykuje białą magię i jest potężnym czarownikiem. Gray jest wszechstronnie uzdolniona, ale jej energia maleje, gdy używa swoich zdolności. Z kolei obniżenie poziomu energii magicznej osłabia moc rzucanych zaklęć. Selma może regenerować energię tylko w czasie długiego odpoczynku i bezczynności. Specjalność: magia.

Moja ulubiona para agentów – to Isaac Richard i Jimmy Suttle. Dlaczego właśnie ta para, a nie np. niemalże nieśmiertelny wampir Keltin i silna Littlepanther? Otóż Biuro 13 jest grą, w której większe znaczenie ma umiejętność sprytnego rozwiązywania zagadek oraz prowadzenie śledztwa w delikatny sposób, niż brutalna siła w połączeniu z nieśmiertelnością. Uważam, iż tylko para Richard i Suttle ma tyle wzajemnie uzupełniających się cech, że rozgrywka przebiega łatwiej i przyjemniej niż z udziałem par innych agentów. Na nic nieśmiertelność wampira, gdy stanie przed zamkniętymi drzwiami, których w żaden sposób nie umie otworzyć. A brutalna siła? Jeśli w ramach śledztwa Littlepanther będzie lała wszystkich po pyskach, skończy się to tym, że zostanie wysłana inna para z Biura 13, tym razem po Ciebie, drogi graczu... Natomiast Jimmy z nonszalancją otwiera prawie wszystkie drzwi, szufladki i skrytki. Potrafi się także skradać (np. jest to sposób na dostanie się do pokoju w pomieszczeniu pocztowym). Z kolei hacker Isaac jest typową „złotą rączką". Potrafi naprawiać i składać różne przedmioty (np. złożyć bombę zegarową z dynamitu, przewodu i zegara). Nie będę nawet wspominał, że włamanie do systemu komputerowego, to dla niego fraszka.

Oczywiście, można próbować grać z innymi zestawami agentów, albo po ukończeniu gry z jedną parą – spróbować dokonać tego samego, wybierając inny

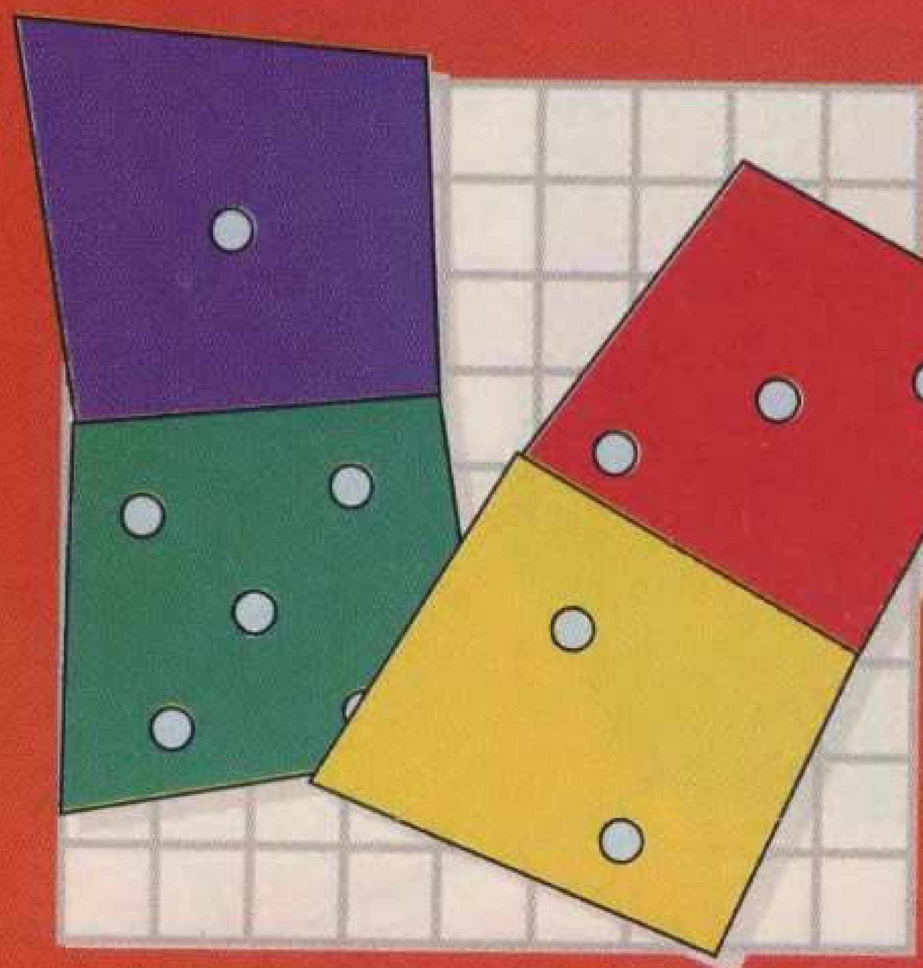




zestaw agentów. Wtedy, za każdym razem rozgrywka ma inny przebieg.

Miasteczko

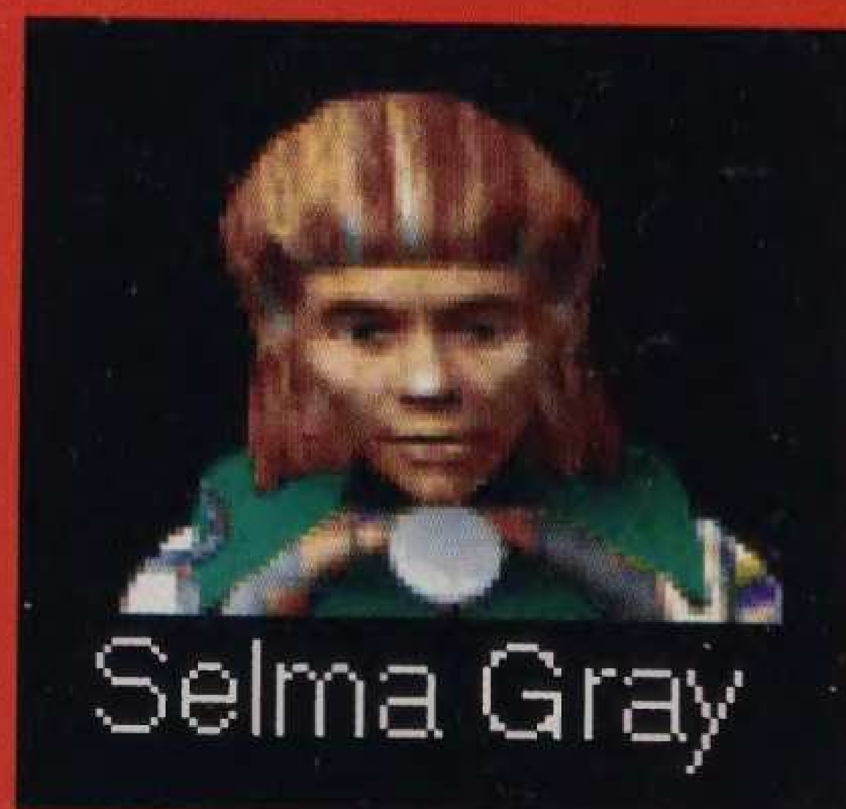
Stratusburg i okolice – to podstawowe miejsce akcji gry, ale liczba lokalizacji nie jest zbyt wielka. Po mieście poruszasz się pieszo, natomiast poza nim – za pomocą specjalnego samochodu. Każdą lokalizację dokładnie zbadaj, gdyż często jakieś przejście lub przedmiot ukryte są w miejscu najmniej spodziewanym. W Stratusburgu (i okolicach) nie kręci się zbyt wiele osób. Miasto robi wrażenie wymarłego, ale niejednokrotnie w różnych miejscach możesz spotkać mutantów, czarowników, ufoludków i inne stworzenia (podczas gdy w grze Hell ludzie wałęsają się po ulicach gromadami).



Obsługa gry

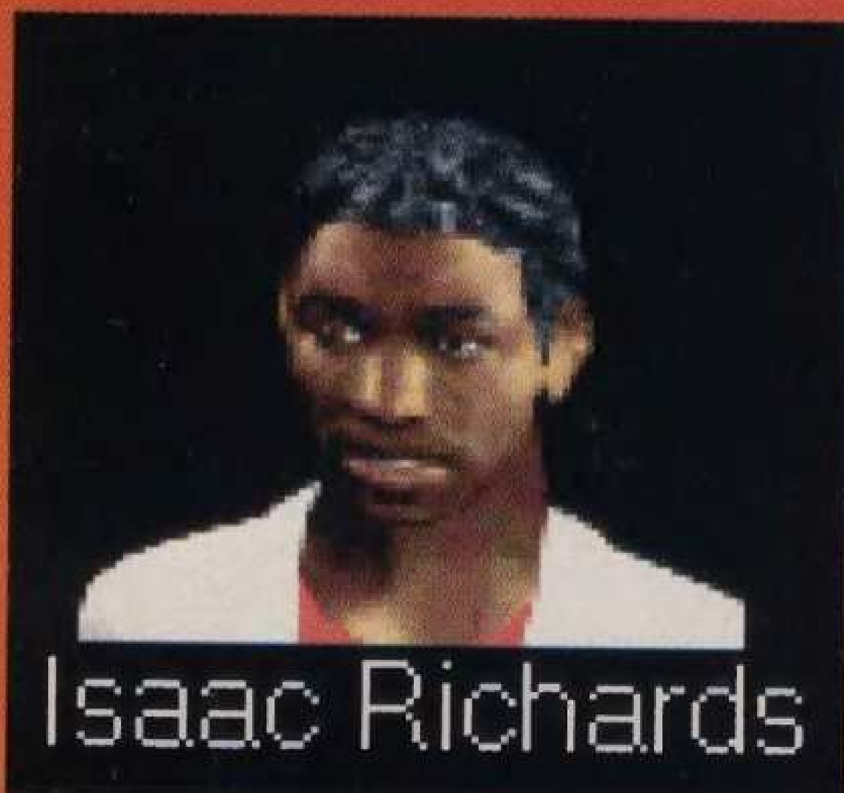
poprzez interfejs użytkownika jest niestety uciążliwa, a nawet utrudnia skoncentrowanie się na akcji. Gra przypomina pod tym względem najgorsze wzory rodem z Sierry. Aby uzyskać dostęp do poszczególnych ikon (rozmowy, patrzenie itd.) należy nerwowo klikać PPM do czasu, aż uda się je odszukać. Oczywiście można stosowne polecenia wprowadzać z klawiatury, ale od czego jest miły przecież gryzoń? Wspaniałym przykładem, jak można to właściwie zrobić, jest gra Hell, która przecież powstała wcześniej i to w tej samej firmie!

Natomiast do zalet gry Bureau 13 należy zaliczyć fakt, że oprócz wspólnych dla wszystkich postaci opcji, jak mówienie, poruszanie się, atak, badanie, patrzenie i otwieranie, występują też opcje charakterystyczne dla danego agenta. A są to: niszczenie (Delilah Littlepanther), czarowanie (Selma Gray), hackowanie i majsterkowanie (Isaac Richards) oraz włamywanie się (Jimmy Suttle). Dlatego możliwe jest zróżnicowanie postaci, których nie można zastąpić przy wykonywaniu specjalistycznych zleceń.

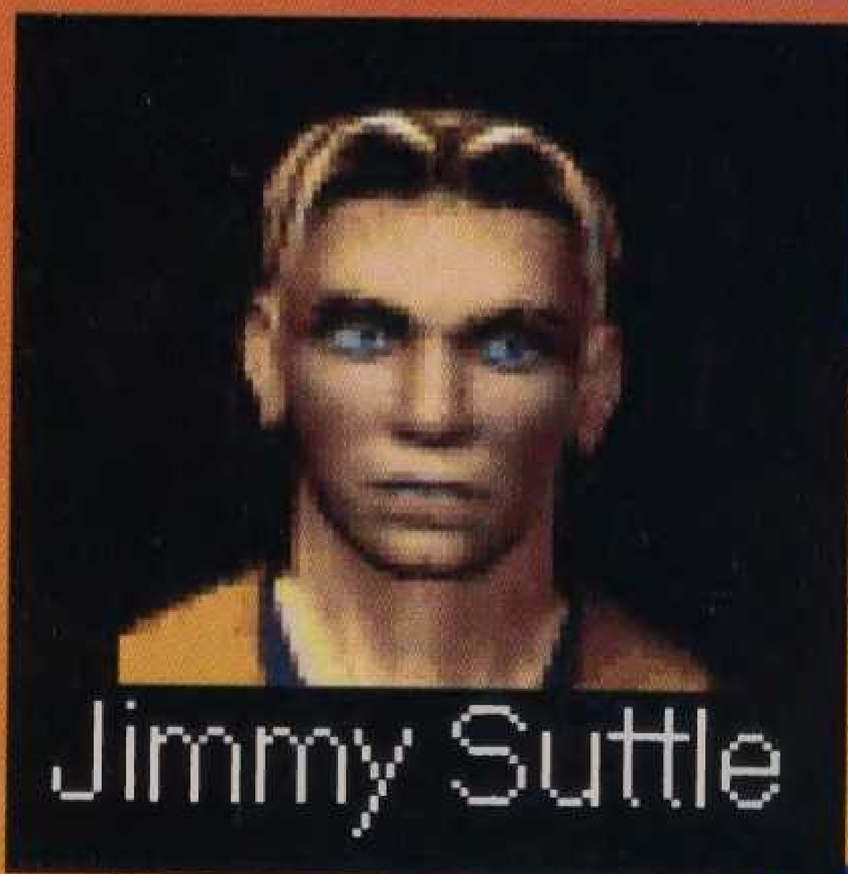








Jonathan Blank



Grafikę

wykonano w niskiej rozdzielczości, także jej jakość nie zawsze odpowiada najnowszym gatunkowym trendom. Czasami oglądamy grafikę na wysokim poziomie, ale można też zobaczyć mało ciekawe obrazki. Również podkład muzyczny w trakcie gry jest nieco denerwujący. Za to na płytce CD znajduje się kilka znakomitych piosenek skomponowanych przez zespół The Heavy Skies (występujący także w grze Hell).

Bureau 13

jest propozycją dla wszystkich grup wiekowych. Bardziej doświadczeni (i starsi) gracze mogą być trochę zawiedzeni uproszczeniami akcji i zestawem mało skomplikowanych zagadek. Natomiast miłośnicy gier przygodowych będą zachwyceni. Zwłaszcza że można dać sobie radę w grze ze średnią znajomością języka (angielskiego, francuskiego czy niemieckiego). Warto nadmienić, że Bureau 13 może być jedną z ostatnich gier przygodowych, wydanych zarówno na CD-ROM, jak i na dyskietkach. Nadchodzi era płytek CD...

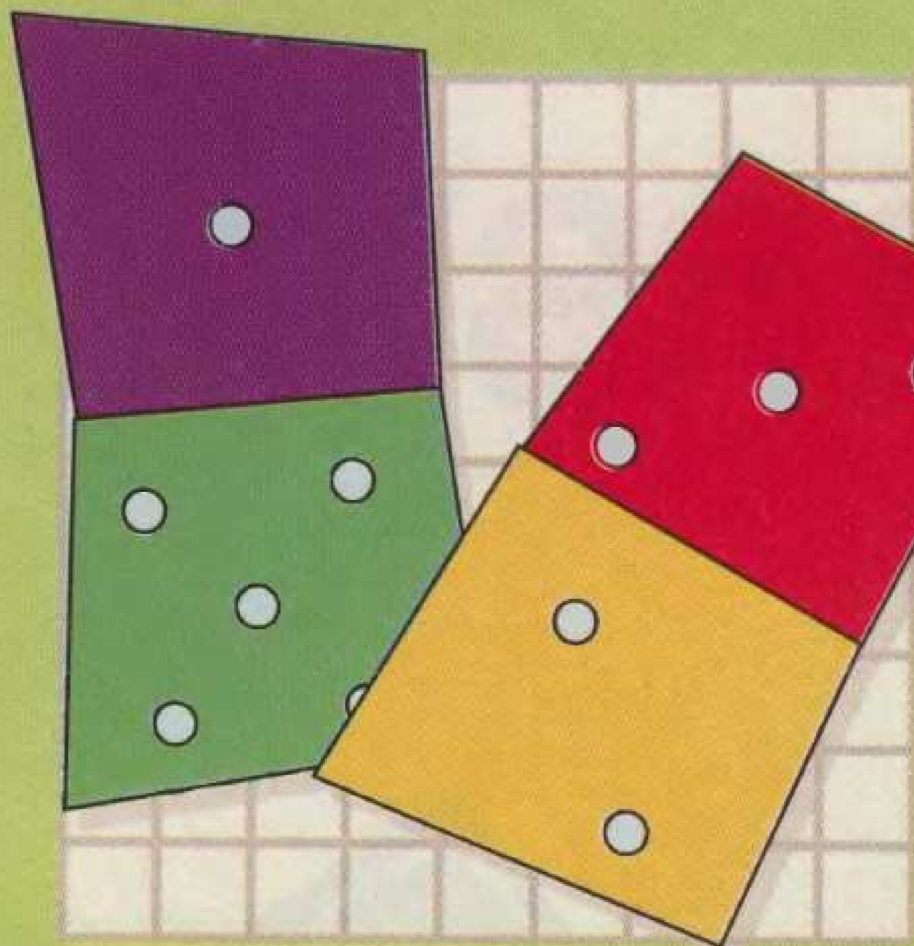
Darek Bujalski

Wymagania sprzętowe: 386DX 33MHz, 2 MB RAM, CD-ROM DS (podwójnej prędkości) i 13 MB wolnego na twardzielu.

BUREAU 13
Take 2/Gametek 1995
Przygodowa
IBM PC CD-ROM

Grafika	85%
Dźwięk	80%
Grywalność	70%
Pomysł	70%
Ogółem	75%

GDY NA POCZĄTKU 1993 R. UKAZAŁA SIĘ GRA SENSIBLE SOCCER, NIKT NAWET NIE PRZYPUSZCZAŁ, ŻE ODNIE-



Cały rok 1994 upłynął w światku amigowym pod znakiem oczekiwania na grę Sensible World of Soccer, z góry wyznaczoną na sukcesorkę słynnej poprzedniczki. W pewnym momencie wydawało się, że wyrasta inny konkurent do tronu z podpisem „Najlepsza Kopanina Na Amigę" (czyli FIFA Soccer, wspaniały na PC), ale beznadziejna amigowa wersja tej gry, śliczna owszem, ale za to kompletnie niegrywalna, przekreśliła te szanse.

Gdy więc na Gwiazdkę 1994 r. w sklepach pojawił się Sensible World of Soccer, jękom i piskom zachwytu nie było końca. Sprawdziły się wszystkie zapowiedzi autorów gry. Mamy więc 1500 drużyn z całego świata, włączając w to tak słynne teamy, jak Obuasi Goldfiels i Chi-Hai, mamy 26 000 zawodników (wszyscy autentyczni!) oraz ponad 140 imprez, w których możemy brać udział. Nie ma tylko zapowiadanych samplowanych przyśpiewek kibiców, ale to w niczym nie przeszkadza.

Stosunkowo niewiele innowacji wprowadzono do właściwej kopaniny, nie ma się zresztą czemu dziwić, bo trudno przecież ulepszać Sensible! Poprawiono poziom gry bramkarzy, którzy już nie puszczają szmat z połowy boiska, choć pozostało wrażenie, że bramkarz drużyny kierowanej przez komputer jest jakby trochę lepszy od naszego... Zwróćcie też uwagę, że kibice na trybunach mają stroje w barwach klubowych! Niby nic, a cieszy...

Zrób to sam

czyli opcja Div Competition, dostępna w menu głównym. Za pomocą tej opcji można, poprzez ustalenie niezliczonej liczby szczegółów, wykreować sobie swoją własną, wymarzoną imprezę. W żadnej innej kopaninie nie ma chyba możliwości rozegrania Pucharu im. Zygfryda Kalarepy, o który walczą zawodnicy z Estonii, Tajwanu i trzeciej ligi Paragwaju... Jeśli więc koniecznie chcesz stworzyć coś takiego – polecam tę opcję.

Taktyka

w Sensible World of Soccer, a w zasadzie jej właściwy wybór, jest obok sprawności manualnej jednym z kluczy do zwycięstwa. Skończyły się czasy, gdy grając w Sensible Soccer lepsi wybierali po prostu ustawienie 4-2-4, a słabsi 5-3-2. Teraz mamy do wyboru jedną z 10 standardowych taktyk, a co ambitniejsi gracze mogą pokusić się o stworzenie własnej. Jest to możliwe dzięki niezwykle prostemu, a zarazem efektywnemu edytorowi (dostępnemu w menu głównym). Jest on tak łatwy w obsłudze, że nie ma sensu rozwodzić się nad nim, każdy może sobie stworzyć takie ustawienie, które go usatysfakcjonuje. Podpowiem tylko, że najważniejszy jest silny środek pola, a pod bramką przeciwnika warto trzymać jednego zawodnika jako tzw. dobijacza.

Sensible Manager?

Przedstawiona tutaj opcja – to największe nowum w stosunku do Sensible Soccer. Pozwala ona na poprowadzenie dowolnego klubu dostępnego w grze przez kolejnych 20 sezonów. Do nas należy zarządzanie klubem, a jeśli ustaliliśmy to przed grą, także rozgrywanie meczów.

Podczas prowadzenia klubu dostępnych jest tylko kilka opcji, występujących w „rasowych" programach tego typu, ale są one rozwiązane bardzo poprawnie:

Squad – możesz tutaj przejrzeć skład swojej drużyny oraz wprowadzić niezbędne poprawki. Liczba umieszczona po lewej stronie nazwiska piłkarza – to jego wartość transferowa, wyrażona w milionach, bądź tysiącach funtów. Nie muszę chyba mówić, że im wyższa wartość, tym zawodnik lepszy!

Club Business – sprawdzasz finanse swojego klubu. Należy na bieżąco je kontrolować, gdyż utrzymujący się zbyt długo deficyt może być powodem niezadowolenia szefostwa, a co za tym idzie, utraty ciepłej posadki. Zmieniać niekorzystny bilans można w sposób dwojaki: bezpośrednio, tzn. zwalniając piłkarzy, którzy nie biorą udziału w grze a pobierają pensję, albo pośrednio, czyli po prostu – lepiej rozgrywając mecze. Oznacza to większe wpływy z biletów, które są istotnym źródłem gotówki.

Transfers – czyli menu transferowe. Aby sprzedać zawodnika wystarczy umieścić go na odpowiedniej liście i czekać, aż zgłosi się jakiś naiwniak. Inaczej jest z nabywaniem piłkarzy. W tym wypadku na-









ŚWIAT WIE

sible

LD OF

CCER

ENSIBLE SOFTWARE

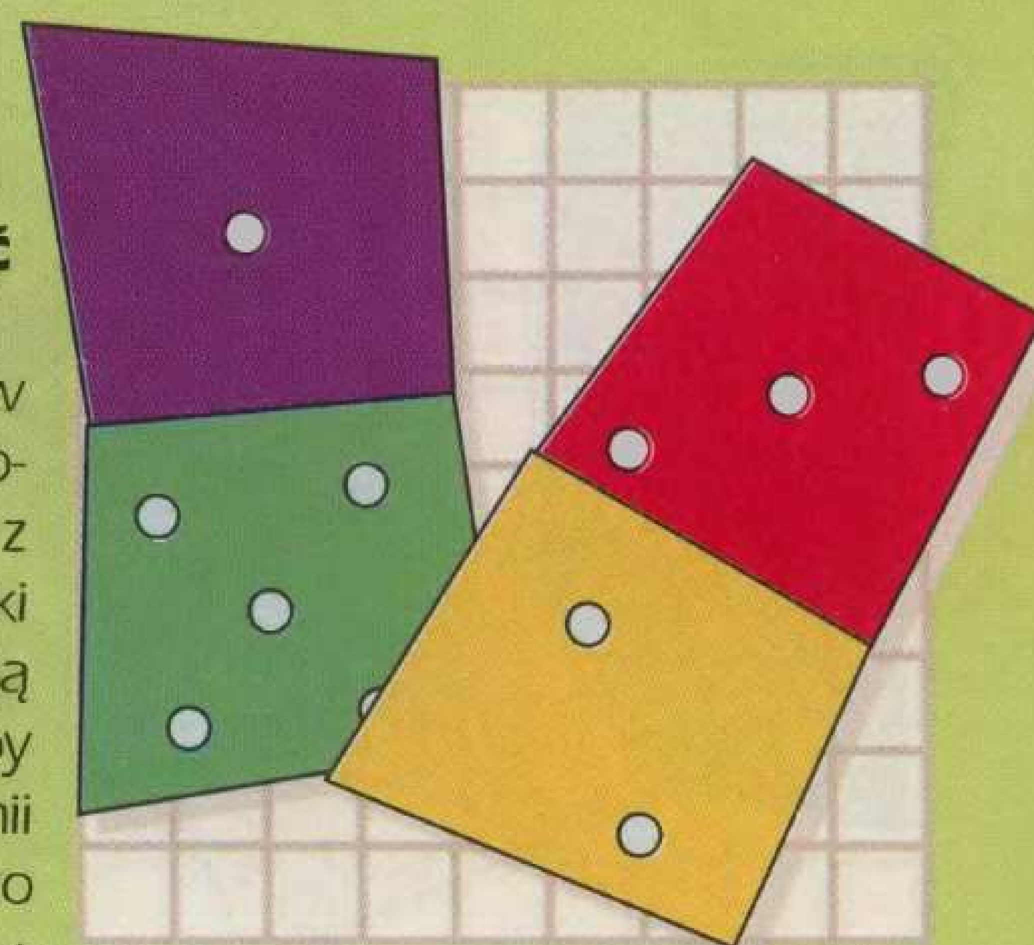
SIE TAK GIGANTYCZNY SUKCES I DOCZEKA SIĘ OFICJALNEJ KONTYNUACJI I NIEZLICZONEJ LICZBY NAŚLADOWCÓW.

leży wybrać jedną z dwóch możliwości: zagraniczna lub krajowa lista transferowa, albo próba kupowania zawodnika bezpośrednio od klubu, krajowego lub zagranicznego. Generalnym założeniem tej ostatniej opcji jest „wszystko na sprzedaż”. Dzięki temu, prowadząc np. Wisłę Kraków, można zakupić do składu Romario, Stoiczkowa i Preud'homma. Wszystko zależy od tego, ile zaoferujemy ich macierzystym klubom. Do pieniędzy możemy też dołączyć jednego ze swych dotychczasowych futbolistów. W ten sposób zyskujemy wolne miejsce, a pozbywamy się zbędnej „gęby do wyżywienia”.

Podczas kupowania z listy określamy też pozycję i specjalizację wymarzonego zawodnika. Na początku warto dokupić dobrego i szybkiego snajpera, w drugiej kolejności – bramkarza, a później już według uznania.

Poza opisanymi powyżej opcjami, w każdej chwili istnieje możliwość obserwacji innych lig, prowadzących rozgrywki równolegle z tą, do której należy Twoja drużyna (Viev World). Jeśli zaś na swoim stanowisku będziesz spisywał się wyjątkowo dobrze, a Twój zespół odniesie sukces, otrzymasz z pewnością wiele ofert pracy (Job Offers). Wyjątkowo utalentowani menedżerowie mogą spodziewać się ofert z zagranicy, a nawet propozycji objęcia funkcji selekcjonera kadry narodowej!

Jak kopać, aby wygrać



Istnieje bardzo wiele sposobów zdobywania goli, ale podstawowe taktyki są dwie. Pierwsza z nich polega na podawaniu piłki środkiem boiska, aż dostanie ją napastnik. Wtedy wystarczy, aby ten podbiegł i wkręcił ją z linii pola karnego. Druga taktyka – to podania skrzydłami. W tym wypadku jeden ze skrzydłowych dośrodkowuje piłkę na pole karne, a tam napastnicy kończą akcję. Odpowiednie połączenie tych dwóch sposobów z właściwym ustawieniem przynosi doskonałe rezultaty.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER
Renegade 1994
Sportowa
Amiga

Grafika	75%
Dźwięk	75%
Grywalność	95%
Pomysł	85%
Ogółem	95%

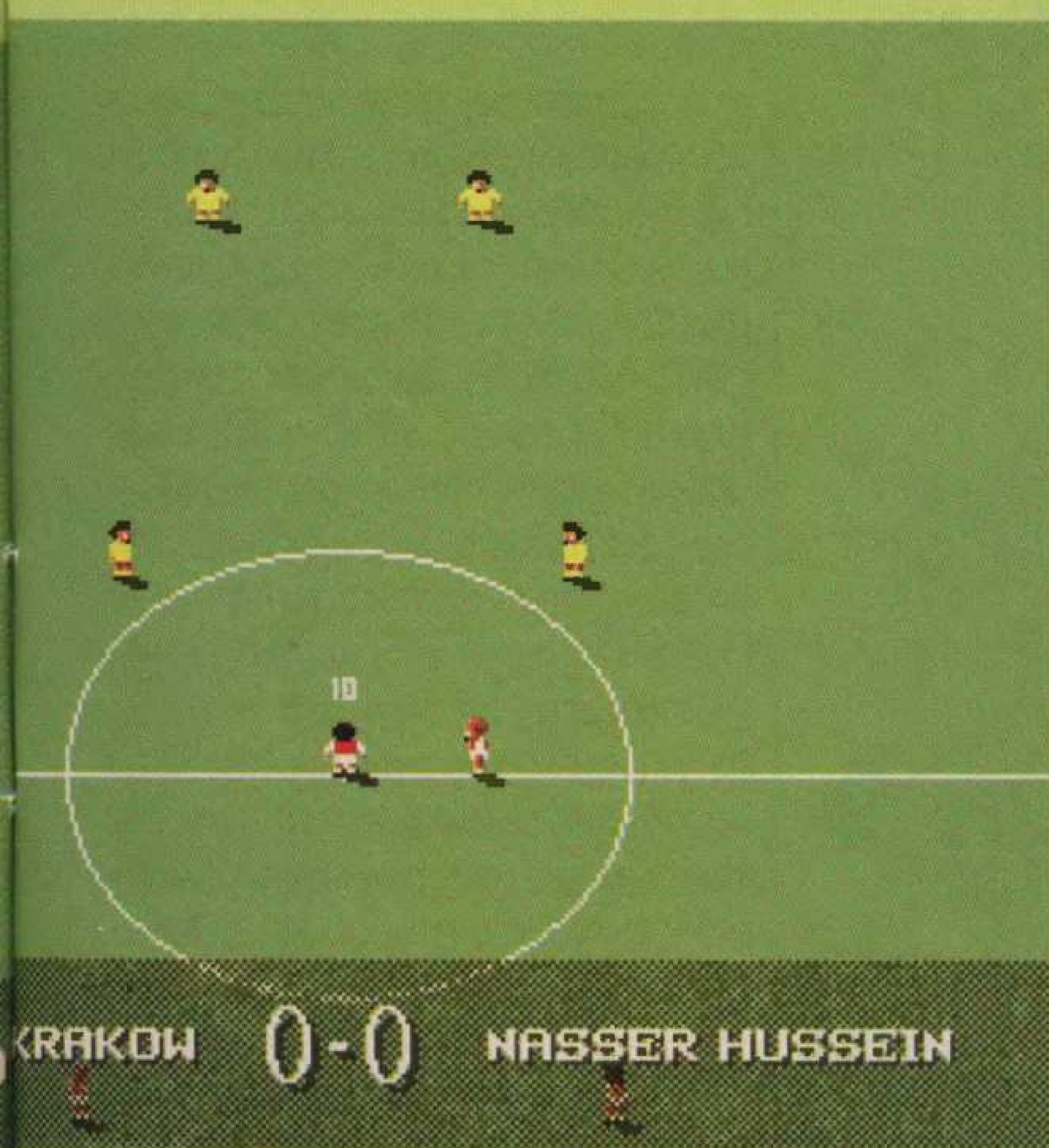
Sensible World of Soccer to gra rewelacyjna. Umiejętne połączenie wątku zręcznościowego z menedżerskim, niesamowita grywalność i ogromna liczba zespołów – oto, co decyduje o jej atrakcyjności. Moim zdaniem, jest ona jedną z najlepszych gier, jakie kiedykolwiek ukazały się na Amigę i grzechem byłoby nie posiadać jej w swojej kolekcji. A zapewniam Was, Drodzy Czytelnicy, że w tym wypadku nie warto grzeszyć!

Jakub T. Janicki

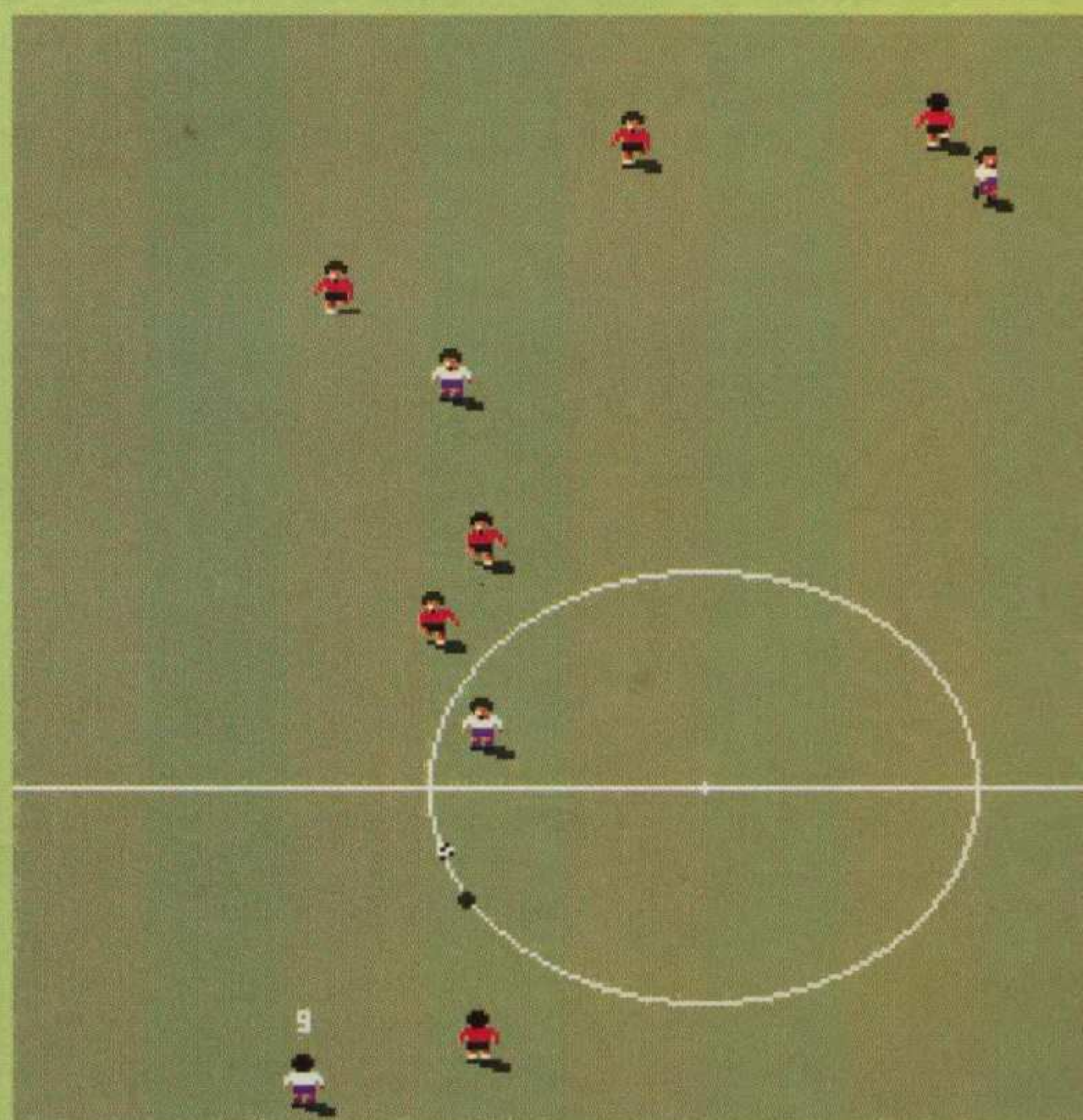
45mins.

MATCH STATS

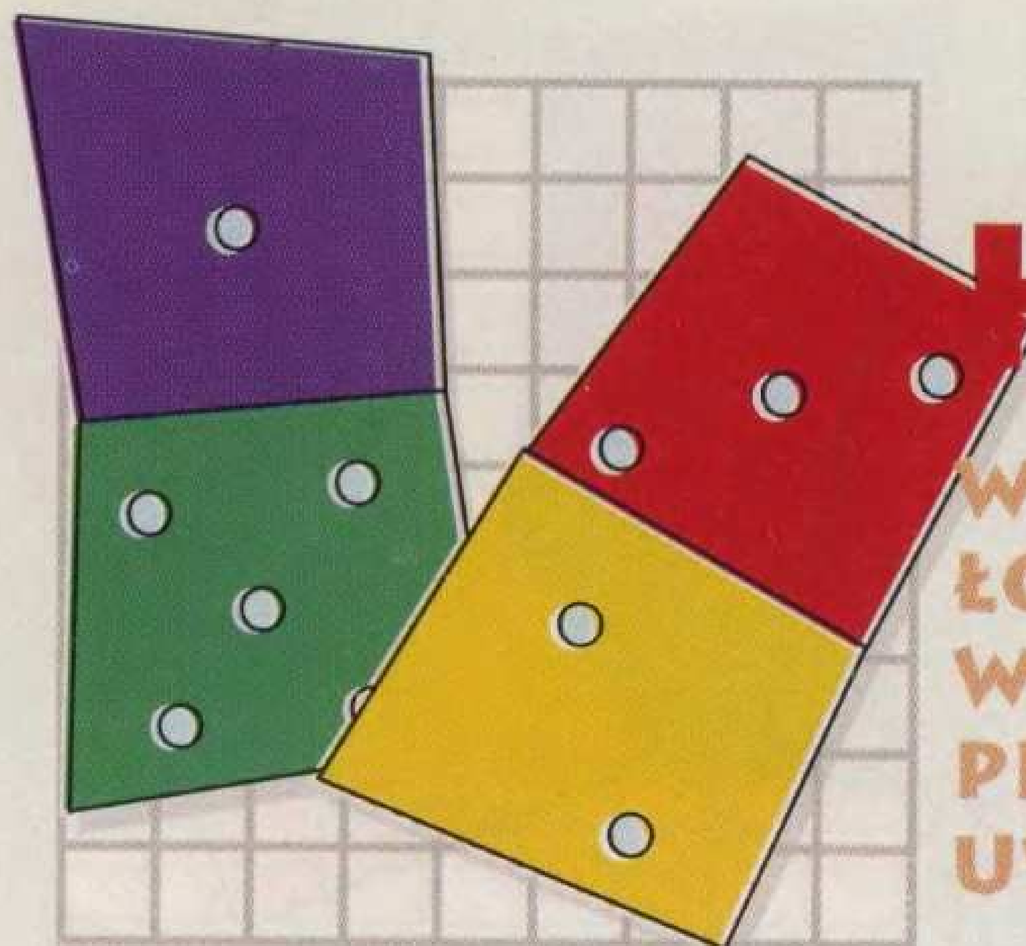
WISLA KRAKOW		NASSER HUSS
0	GOALS	0
42%	POSSESSION	58%
0	GOAL ATTEMPTS	9
0	ON TARGET	4
0	CORNERS WON	0
1	FOULS CONCEDED	0
1	BOOKINGS	0
0	SENDINGS OFF	0







LKIEJ PIŁKI



HOP SIUP – DRUGIE STA

W UBIEGŁYM ROKU KU UCIESZE ŁAMIDŻOJÓW WYSYPAŁO SIĘ DUŻO PLATFORMÓWEK. WIĘKSZOŚĆ Z NICH POWSTAŁA NA AMIGI, ALE NIE ZAPOMNIANO RÓWNIEŻ O PECETACH, NA KTÓRE ODGRZANO KILKA GODNYCH UWAGI POZYCJI.

SOCCER KID

Mijają prawie dwa lata od momentu wydania gry Soccer Kid na Amigę. Niedawno powstały wersje na Peceta i 32-bitową konsolę 3DO. Nie doczekały się tego 16-bitowe konsole SNES i Mega Drive – ich użytkownicy muszą się zadowolić nie najlepszą podróbką Soccer Kida, pt. Marko and His Magic Soccer Ball.

Soccer Kid pomimo swojej renomy (w specjalistycznych pismach nie dostawał ocen poniżej 90%) jest jednak grą kontrowersyjną. Otóż zauważyłem, iż program ma większe szanse spodobać się osobom nie grającym regularnie w zręcznościówki. Powodem takiego stanu rzeczy wydaje się osobliwy charakter gry, nie jest to bowiem typowa platformówka. Po pierwsze, nie ma tutaj zbyt wielu platform, po których zresztą bardzo niewygodnie byłoby się poruszać z piłką, bo jeśli ktoś jeszcze nie wie, to właśnie piłka odgrywa w tej grze bardzo ważną rolę. Mniej lub bardziej konwencjonalne zagrania, które potrafi wykonać tytułowy Soccer Kid, umożliwiają mu wędrówkę przez kilka krajów świata, a tam nie brakuje złośliwych mieszkańców... Ze względu na sposób zabawy etapy zaprojektowano w poziomie, tudzież pod poziomem (w jakiejś piwnicy, przystanku metra czy w ziemnej norze). Jedynym powodem, dla którego rezygnujemy z bezpiecznego biegania w „parterze", są kartki z piłkarzami, których określona liczba ukryta jest na zawieszonych nad ziemią platformach, bądź ich „substytutach" w postaci drzew, samochodów ciężarowych, kiosków i tym podobnych obiektów. Większość przeszkadzajek wymaga kilkakrotnego potraktowania piłką, co nie pozwala nam biegać tak beztrosko, jak na przykład w Kid Chaos. Pośpiech nie jest wskazany, natomiast precyzja wręcz wymagana. I to jest chyba powód, dla którego niektórzy rasowi łamidżoje nie przepadają za tą gierką.

Stopień trudności:
ŚREDNI.
Zapis pozycji:
NA DYSKIETCE.
Gra na czas.
Oceniałem na A1200.

SOCCER KID
Krisalis 1993
Zręcznościowa
Amiga, PC, CD32, 3DO

Grafika	90%
Dźwięk	85%
Grywalność	85%
Pomysł	90%
Ogółem	85%



SUPER-FROG

Amigowa SuperŻaba długo spędzała kloniarzom sen z powiek. Już jest. Oto On. Wasz pecetowy SuperFrog. W 256 kaloriach... tzn. kolorach. Pececiarze, możecie już spać spokojnie. Tym bardziej, że konwersja udała się znakomicie (wiadomo – TEAM 17) i nie ustępuje wiele oryginałowi. Tak dla przypomnienia: żyli sobie książę i księżniczka. No i razu pewnego wiedźma uprowadziła księżniczkę, a ta księżniczka – to znaczy książę kochał tę księżniczkę, ale ta wiedźma (no, ta od tej księżniczki) zamieniła go w żabę, więc on wypił taki płyn, ten

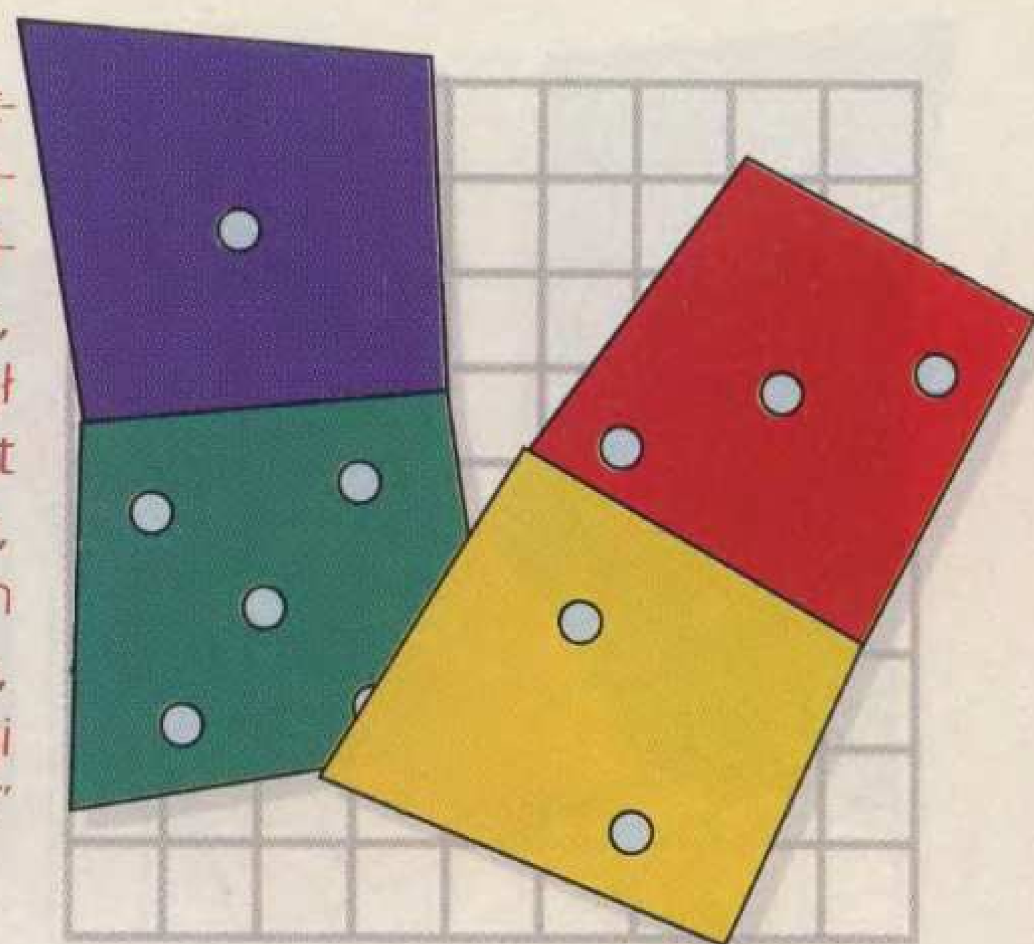
LION KING

Pisząc o tej grze jestem zmuszony powtórzyć prawie wszystko, co przed miesiącem napisałem o Aladdinie. Dobra grafika, jeszcze lepszy dźwięk, a animacja postaci – po prostu wspaniała! Przyznaję się bez bicia, że do kina na Króla Lwa jak dotąd nie zdążyłem się wybrać, co wcale nie przeszkadzało mi przetestować gry, która jako zręcznościówka jest skrajnie swobodnym przekładem filmu na ekran komputera. Bohaterem gry jest lew Simba, na początku mały i trochę niezdarny kociak, później (w połowie gry) już duży i pełen dostojeństwa król dżungli. Grę wykonano z myślą o najmłodszych, więc nie znajdziemy

...RCIE

Wśród dziesiątek niczym nie wyróżniających się platformówek z ostatniego roku, trafiały się produkty tak renomowanych firm, jak chociażby MicroProse, którego Impossible Mission 2025 okazał się totalną klapą (fatalna grywalność). Inna znana firma – Millennium, próbowała wejść na rynek z następcą gry Alfred Chicken, różowym „dźwigowym" o imieniu Pinkie. Tutaj, oprócz grywalności, także grafika pozostawiała wiele do życzenia. Z kolei firmy Titus i Psygnosis zamierzały trafić do graczy poprzez grafikę, ale zarówno Quik The Thunder Rabbit, jak i Brian The Lion były powrotem do wczesnych lat 90. (w nowym, kolorowym opakowaniu). Wypuszczenia knota nie ustrzegła się nawet firma, która na polu platformówek wydaje się mieć najlepszą reputację. Każdy, kto widział Incredible Crash Dummies, z pewnością długo nie mógł uwierzyć, że wydawcą tej gry jest Virgin! Przedstawię teraz kilka, moim zdaniem, najważniejszych dla gatunku gier platformowych, nie zwracając szczególnej uwagi na rok wydania, czyli „świeżość" produktu.

Przemek Ścierski



ksiądz (tfu!, to znaczy książę, no wiecie) i został SuperŻabą, i postanowił oczywista uratować tę no... księżniczkę! Wiem, że to brzmi dosyć zawile, ale tak naprawdę wszystko sprowadza się do skakania, biegania i zbierania tysiąca i jednej pierdółki. Poziomy są bardzo starannie zaprojektowane, z dużą liczbą różnorakich bajerów, więc powinniśmy znudzić się zabawą dopiero na jej planowanym końcu. Całość okraszona jest przyjemną graficzką i nienagannym scrollingiem. Na pierwszy rzut oka wygląda bardzo przeciętnie, ale za to gra się wspaniale! Wręcz rewelacyjnie! Najlepszy jest „jednoręki bandyta", za pomocą którego wygrywamy kody do poszczególnych etapów. Grać, nie umierać!

Stopień trudności: **NISKI.**
Zapis pozycji: **KODY DO POZIOMÓW.**
Gra na czas.
Oceniałem na A500.

SUPERFROG
Team 17 1993
Zręcznościowa
Amiga, PC,, CD32

Grafika	80%
Dźwięk	80%
Grywalność	95%
Pomysł	80%
Ogółem	90%



tutaj scen, w których Simba dopadałby swoją ofiarę, ukręcał jej kark i pożerał. Zamiast tego, lwiątka mogą wskakiwać napotkanym zwierzakom na głowy, porykiwać lub fikać koziołki, co kończy się unieszkodliwieniem natrętów, czymkolwiek by nie byli (jaszczurką, hieną, małpą czy sępem). Grając w Lion King doszedłem do wniosku, że jest to gierka dla bardzo małych, ale także bardzo ambitnych dzieciaków. Mimo że w grze nie udało mi się dobrnąć zbyt daleko (przez skromność nie powiem, do którego etapu), to swój wynik uznałem za sukces! Zabawa bowiem jest bardzo trudna. Na każdym etapie spotykamy się z tak niemiłą sytuacją, że aby przejść dalej, należy znaleźć odpowiednią metodę rozwiązania problemu. Może to się wiązać nawet z poświęceniem niemal wszystkich istnień (na szczęście jest ich dużo) i w efekcie rozpoczęciem zabawy od nowa.

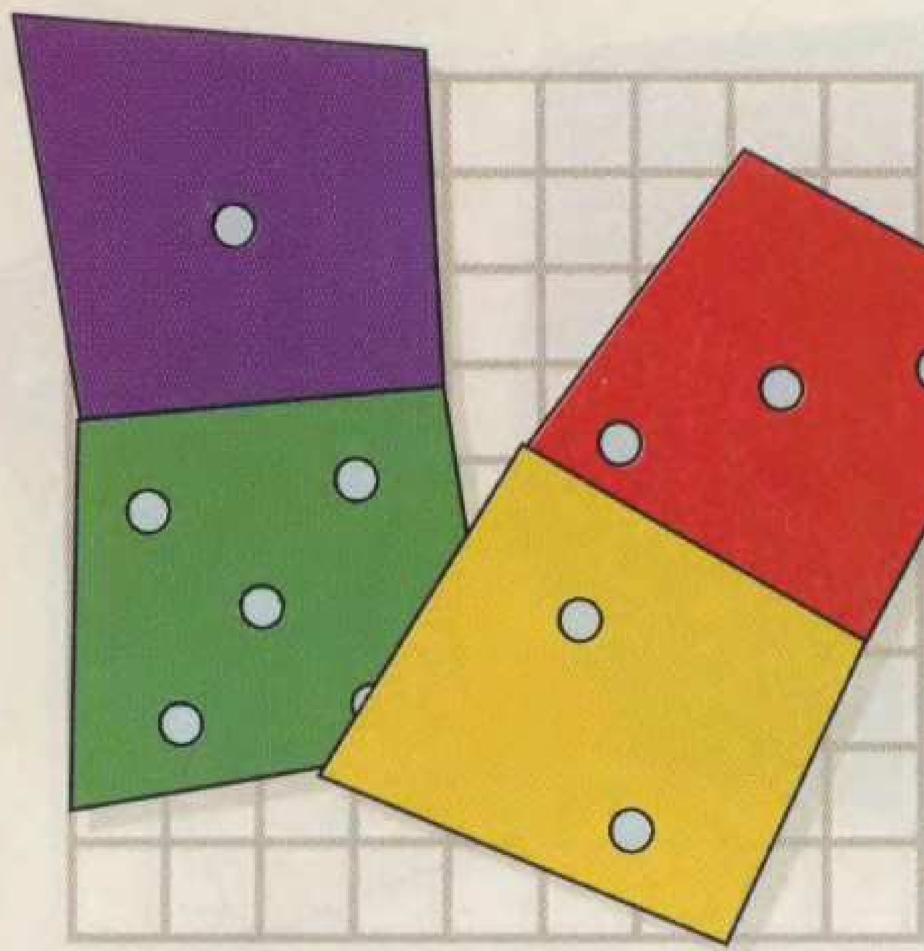
Lion King widziałem na wszystkich dostępnych dla niego platformach sprzętowych i, ku mojemu zaskoczeniu, na każdej wyglądał identycznie! Nawet na Pececie (minimum 486 SX) gra chodziła bez zarzutu i nie sprawiała wrażenia granulastej, co niemal wprawiło mnie w osłupienie. Brawo!

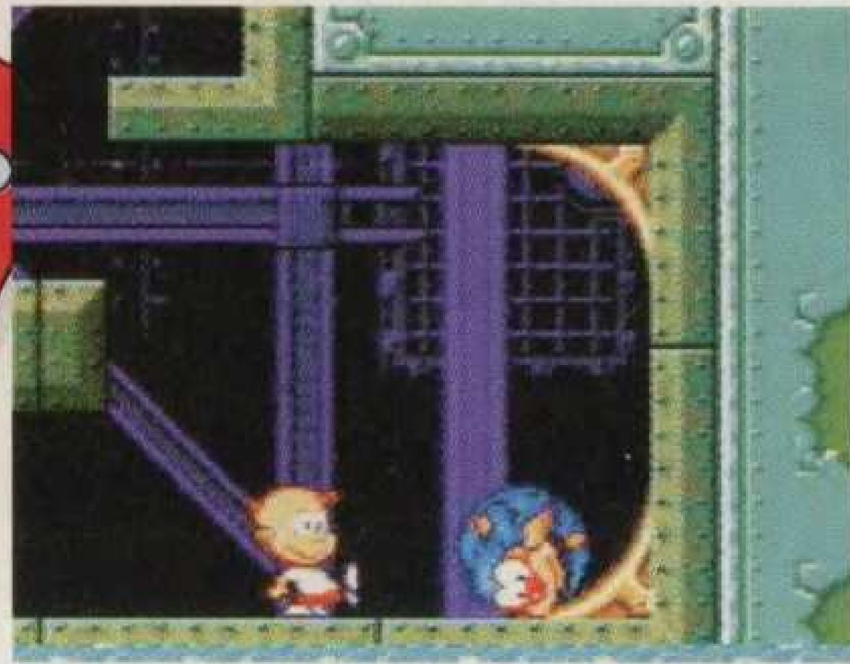
Stopień trudności: **WYSOKI.**
Zapis pozycji: **BRAK.**
Oceniałem na A1200.



LION KING
Virgin/Disney 1994
Zręcznościowa
Amiga AGA, PC, SNES, Mega Drive

Grafika	85%
Dźwięk	85%
Grywalność	75%
Pomysł	75%
Ogółem	80%







BUBBLE AND SQUEAK

BUBBLE AND SQUEAK
Audiogenic/Sunsoft 1994
Zręcznościowo-logiczna
Amiga, CD32, Mega Drive

Grafika	85%
Dźwięk	80%
Grywalność	85%
Pomysł	85%
Ogółem	85%

Bubble to mały dzieciak, a Squeak – głupie, niebieskie zwierzątko. Bubble i Squeak tworzą zgrany zespół, więc jeśli jeden z nich nawali, to obaj odczują tego skutki. Uprzedzam od razu, że zabawa wymaga najpierw ruszenia makówą, a dopiero później joystickiem. Nadrzędnym celem każdego etapu jest dobrnięcie obydwiema postaciami do punktu oznaczonego migającym światełkiem. Przeszkadzają nam w tym nie tyle wszelakie robaki, co podnoszący się stale poziom wody (coś jak w Killing Game Show), który ogranicza obszar działania i zmusza tym samym do pośpiechu. Gracz kieruje poczynaniami tylko jednej postaci – dzieciaka Bubble. Ten potrafi jednak wydawać niebieskiemu zwierzątku różne polecenia, najczęściej słowne, czasami nie obejdzie się bez małego przekupstwa, a w ostateczności... rękoczynu. Przyporządko-

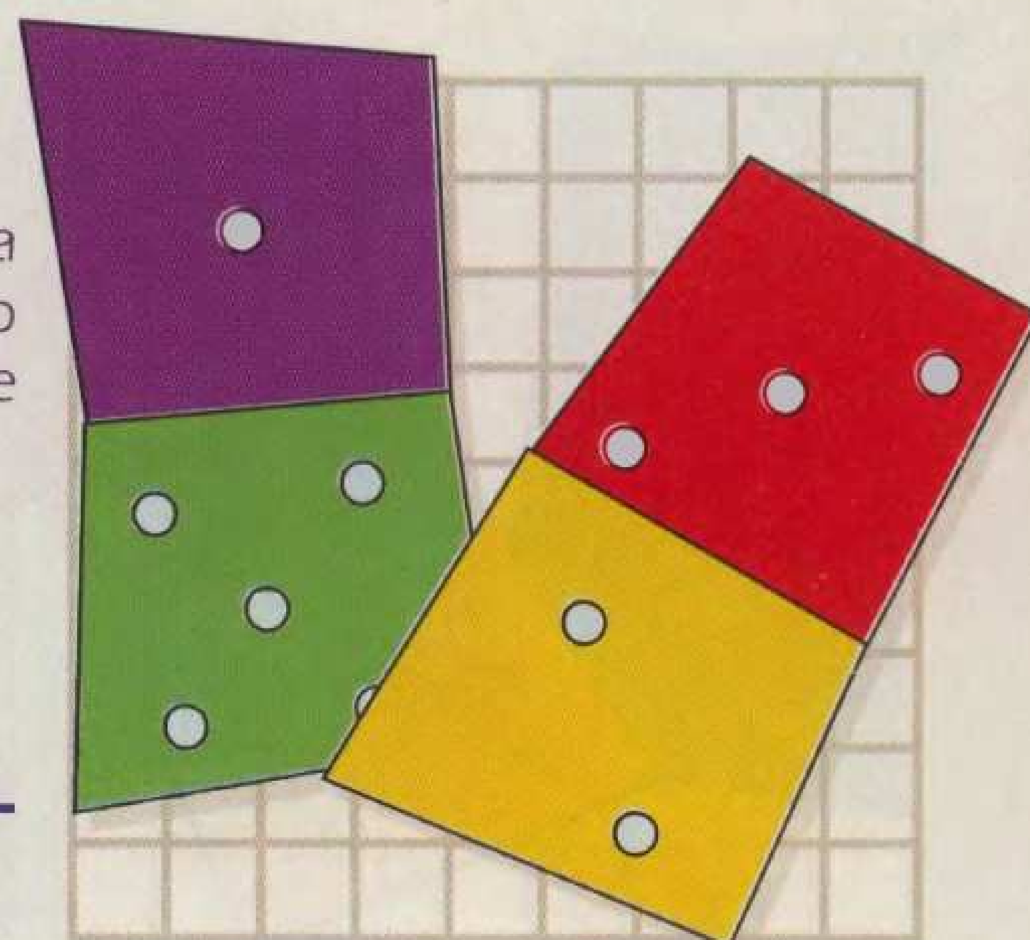
MR NUTZ

Czy zastanawialiście się kiedyś nad połączeniem platformówki z grą przygodową czy role–playing? Idiotyczne? Prawdopodobnie tak. No, bo kto byłby adresatem takiego „mutanta"? Osobnik, który gra dla samego grania, albo ktoś nie zdający sobie sprawy, w co właściwie gra... Pierwsze odczucie świeżo upieczonego posiadacza gry Mr Nutz – to dezorientacja. Zamiast szybkiej i kolorowej platformówki, kiepsko wykonana (pod każdym względem) rolplejowa przygodówka na wzór Zeldy na SNES (ciekawe, czy wielu Czytelników wie, jak wygląda ta gierka?). Maluśka wiewióra, błądząc w labiryncie wąskich uliczek, napotyka zwierzątka ostrzegające ją przed jakimiś kosmito–kurczakami, które jakoby miały zamiar opanować Ziemię. Oryginalne, jak cholera! Niestety, jest to jedyny sposób dostania się do segmentów platformowych, a te dla odmiany wykonane są bez zarzutu. Duży, ładnie animowany bohater; wielowarstwowe, wielokolorowe tło; szybki scrolling – wszystko, co jest potrzebne dobrej zręcznościówce. Wiewiórce zaaplikowano sporą dawkę niespotykanych dotąd możliwości: zwinięta w kłębek może się toczyć (patrz słynny Sonic na Mega Drive), a za pomocą swojego ogona potrafi nawet szybować w powietrzu (świetne!). Utrata energii życiowej objawia się wyskakującą z kieszeni bohatera „pałką", która próbuje mu nawiać, lecz szybko złapana powraca na swoje miejsce. Pewne zastrzeżenia budzi dość słabe zróżnicowanie kolorów pomiędzy tłem a wszelakimi przeszkadzajkami, co zmusza do bacznego obserwowania całego ekranu i trochę męczy oczy. Komfort zabawy rośnie wraz z liczbą dodatkowych stacji dysków lub megabajtów pamięci, czyli jeśli mamy „gołą" pięćsetkę, to od czasu do czasu będziemy zmuszeni powachlować dyskietkami.

Mr Nutz, oceniany jedynie jako zręcznościówka, może stanowić wzór do naśladowania i, obok omawianego przed miesiącem Kid Chaos, pokazuje na co stać zwykłą Amigę 500. Co ciekawe, wersja dla 16–bitowego SNES-a ustępuje amigowskiej, mimo że w obu zastosowano sekwencje w trybie MODE7 (płynne skalowania,







wanie każdej postaci określonych zdolności daje w efekcie grę logiczną w stylu nieśmiertelnych Gobliiins. I właściwie Bubble and Squeak można byłoby tak sklasyfikować, jednak napotykane podczas wędrówki zagadki są na tyle proste, iż tworzą tylko tło dla skakania po platformach. Niby nic porywającego, lecz przykuło mnie do monitora na kilka długich dni... Mimo tego, aż wstyd się przyznać, nie dotarłem do końca gry...

Stopień trudności:
NISKI.
Zapis pozycji:
AKTYWNE KODY DO POZIOMÓW.
Gra na czas.
Oceniałem na A1200.

rotacje), z których przecież słynie ta konsola firmy Nintendo...

Stopień trudności:
WYSOKI.
Zapis pozycji:
NA DYSKIETCE SYSTEMOWEJ.
Oceniałem na A500.

MR NUTZ
Ocean 1994
Zręcznościowa
Amiga, SNES

Grafika	90%
Dźwięk	85%
Grywalność	80%
Pomysł	75%
Ogółem	80%

ZOOL 2

Powiem prosto z mostu. Nie podoba mi się Zool 2. Ani na Amidze, ani na PC, ani na Jaguarze. O ile Zool miał styl i, czy mi się podobała czy nie, muszę przyznać, że gra ta była czymś odkrywczym wśród zręcznościówek. Natomiast Zool 2 niczym mnie nie zaskakuje. Dziesiątki, co ja mówię, setki pierdółek do zbierania. Dziesiątki parszywie natrętnych i mnożących się jak zaraza przeszkadzajek, do tego dochodzą bardzo rozbudowane poziomy z mnóstwem ukrytych przejść... To ponad moje siły! Zabawa jest nie tyle trudna, co bardzo męcząca. Nie dość tego, że gubię się okropnie w plątaninie korytarzy, to na dodatek zmuszony jestem opukiwać każdą ścianę w poszukiwaniu ukrytych przejść i walczyć z różnymi paskudztwami, które przed chwilą zabiłem. Nie wiem jak Wy, ale ja przy tym wymiękam.

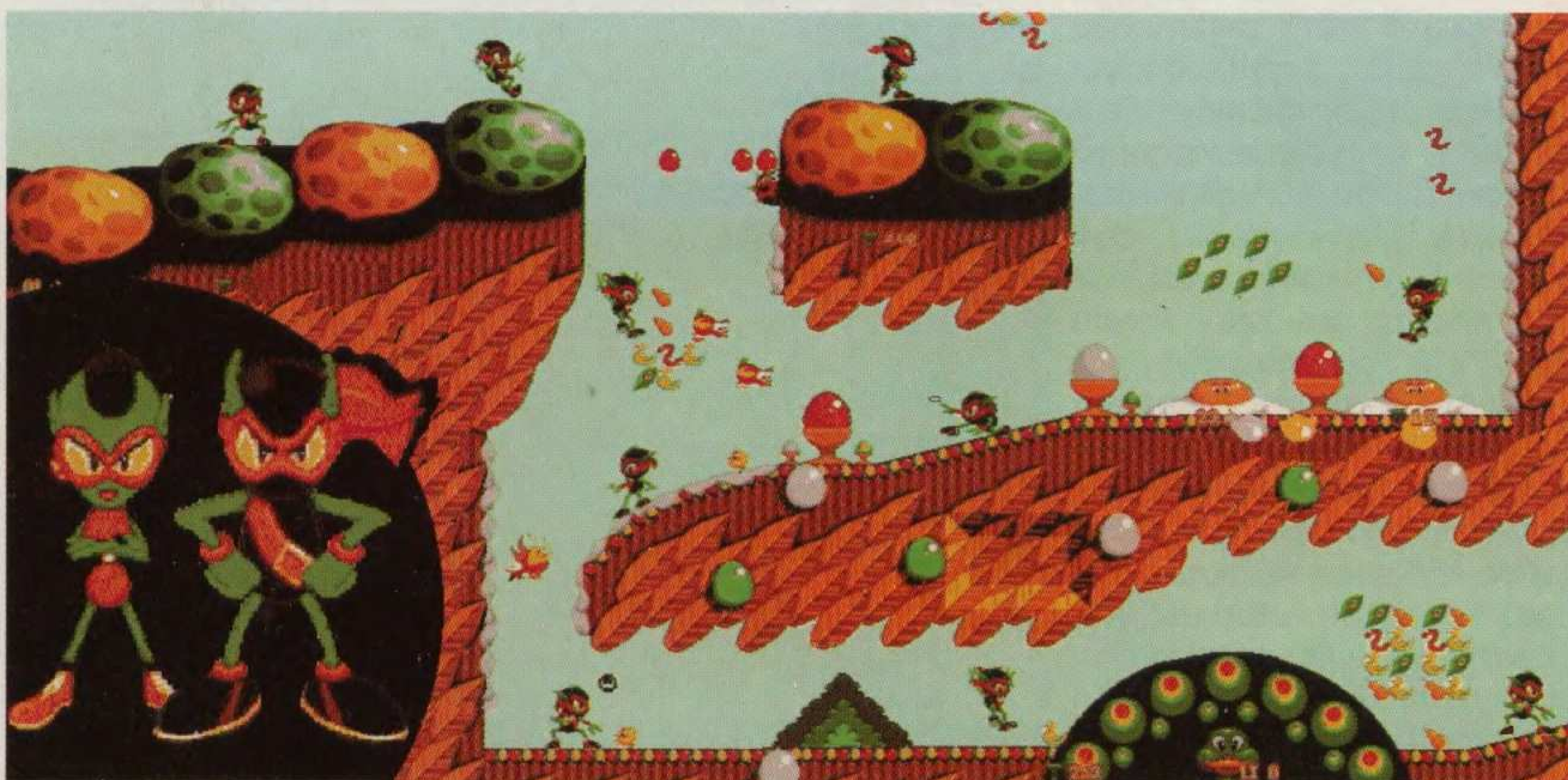
Co się tyczy strony technicznej gry, to nie można zbytnio narzekać. Oprawa graficzna w porządku (oprócz wersji dla PC), dźwiękowa także niezła, szkoda tylko, że nie można jednocześnie uaktywnić efektów specjalnych i muzyki. Natomiast brak możliwości zapamiętania aktualnej pozycji uważam za niezły dowcip ze strony autorów gry. Wersja Zoola 2 na Jaguara, mimo nieznacznych różnic w kolorystyce tła, niczym szczególnym się nie odznacza, ale wersja na Peceta wyraźnie odbiega od standardu. Jeżeli większość dotychczasowych konwersji platformówek z Amigi na Peceta udawała się raczej słabo, to tę można uznać za wyjątkowo kiepską. Jeśli więc za grą Zool 2 nie przepadam, to na klonie nie trawię jej już w ogóle (oj, te piksele). Zauważyłem jednak, iż Zool 2 bardzo podoba się osobom w stanie nietrzeźwym...

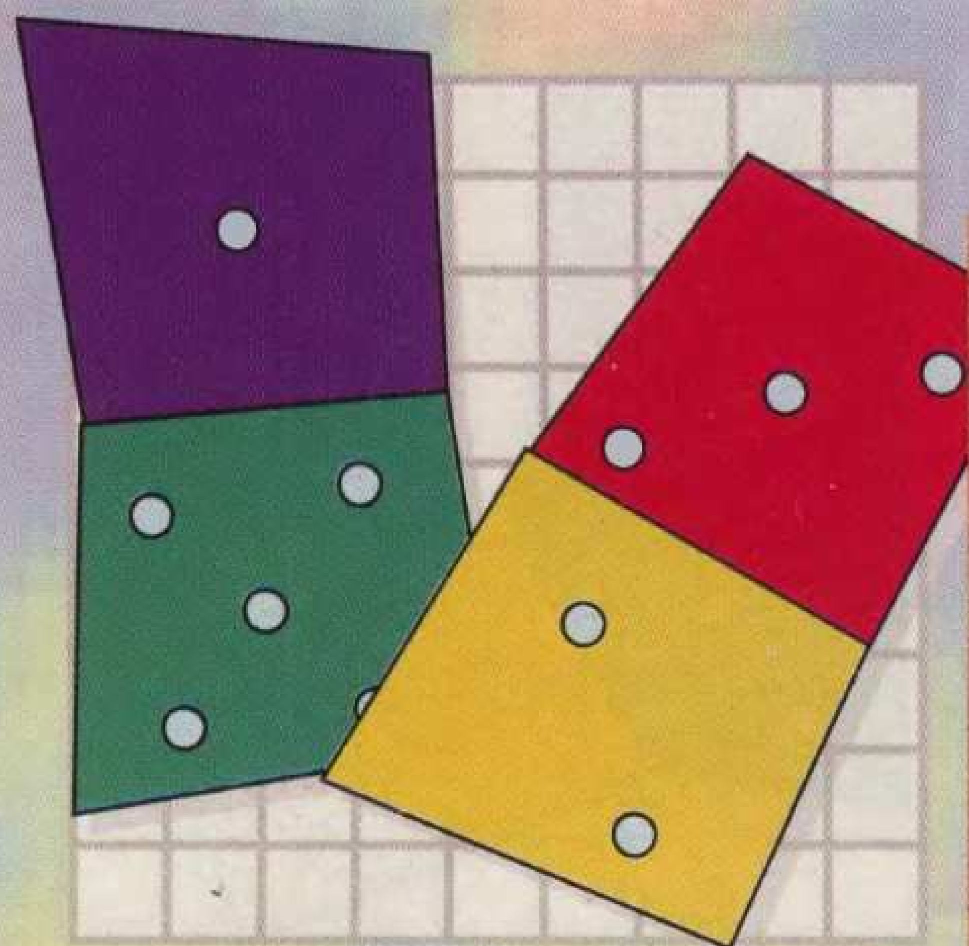
Stopień trudności:
WYSOKI.
Zapis pozycji:
BRAK.
Gra na czas.
Oceniałem na A1200.



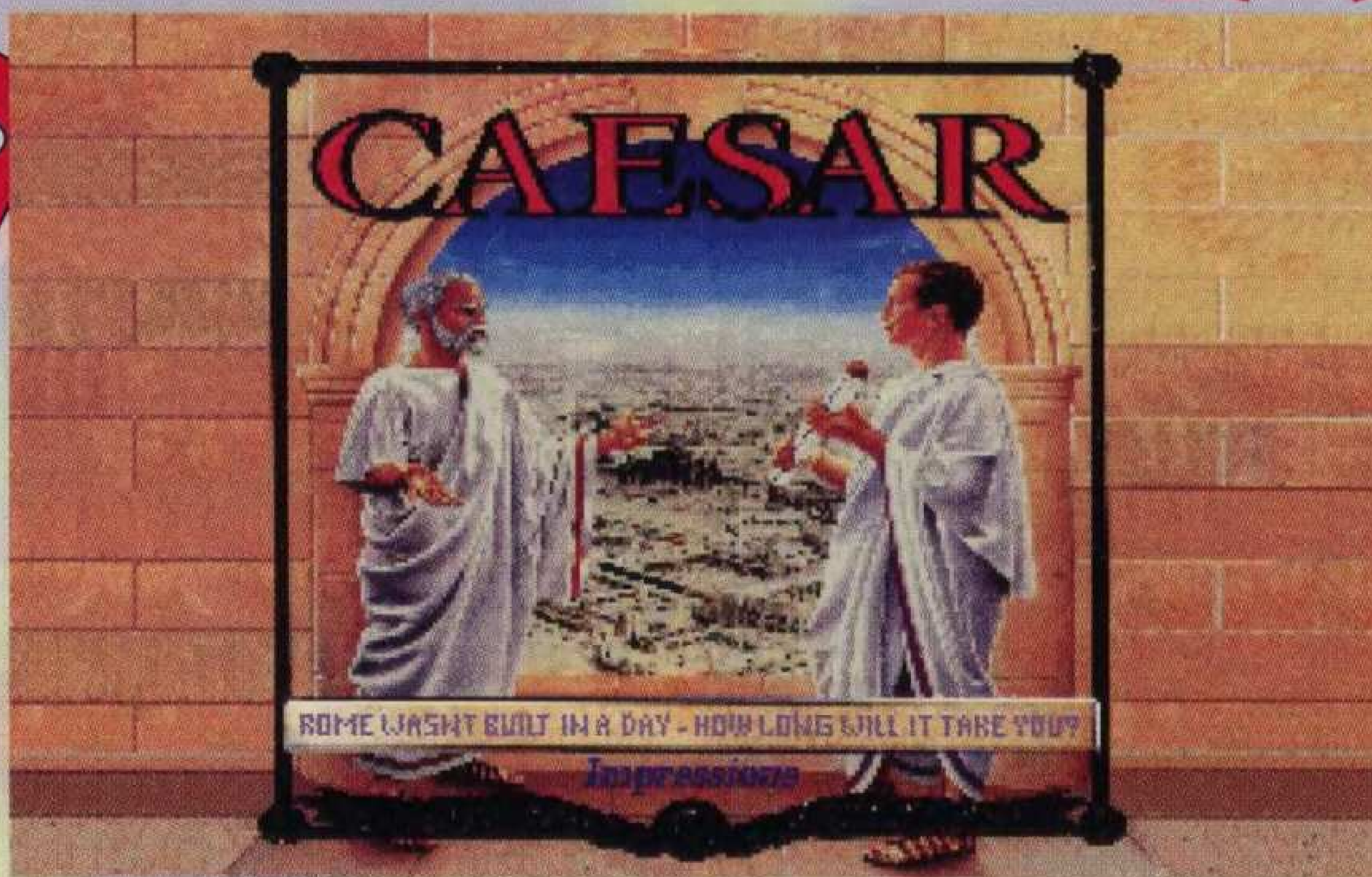
ZOOL 2
Gremlin 1993
Zręcznościowa
Amiga, PC, Jaguar

Grafika	80%
Dźwięk	75%
Grywalność	65%
Pomysł	70%
Ogółem	70%





IMPERIUM



DOBRO PAŃSTWA NAJWYŻSZYM PRAWEM!

MARCUS TULLIUS CICERO.

Kontynuujemy serię gier „rzymskich" w Gamblerze. Przedstawimy kolejno najlepsze naszym zdaniem gry, których scenariusze oparto na historii starożytnego Rzymu. W poprzednim numerze Gamblera (5/95) opisaliśmy Centuriona, prostą grę strategiczną, ale uczącą podstaw gatunku i wprowadzającą gracza w rzymską tematykę. Teraz kolej na grę Caesar Deluxe – trudniejszą, lecz dużo ciekawszą strategię – budowanie Imperium Rzymskiego. [md]

Programiści z Impressions, zainspirowani popularnością SimCity, zdecydowali się stworzyć grę strategiczną o budowaniu Imperium Rzymskiego, bardziej ambitną od Centuriona. Powstał więc Caesar, a nieco później Caesar Deluxe. Koniec kłopotów współczesnego miasta z wypadkami samochodowymi i katastrofami lotniczymi. Przenosimy się w świat znacznie prostszy, w którym jedynym poważniejszym zagrożeniem są barbarzyńcy...

Miasto

Większość akcji ma miejsce właśnie tutaj. Zaczynamy skromnie od pustej równiny, ale z gotówką, którą przeznaczamy na budowę pierwszego miasta. Najpierw administracja, czyli Forum, tu nie warto oszczędzać – budujemy od razu Forum Romanum. Potem tworzymy sieć dróg i nawadniamy cały teren (zbiorniki wodne, wodociągi, fontanny i studnie). Następnie stawiamy budynki mieszkalne i łaźnie miejskie. Najlepszą metodą rozwijania sieci ulic jest pozostawianie między nimi prostokątnego odstępu o długości dowolnej i szerokości dwóch pól – pozwoli to nam na rozrost budynków mieszkalnych do poziomu 2x1 i 2x2.



Kwestia nawodnienia nie została rozwiązana zbyt szczęśliwie. Rur nie można w całości położyć pod powierzchnią dróg – mogą je tylko przecinać. Nie mogą też przebiegać obok siebie, musi być między nimi odstęp przynajmniej jednego pola. Jeżeli zależy nam na sprawnym funkcjonowaniu fontann, to lepiej łączyć każdą oddzielnie z nowym nadrzecznym zbiornikiem. Jeżeli połączymy dwie, nie mamy absolutnej pewności, iż nie wystąpią okresowe braki wody.



Najpoważniejszym problemem, z którym możemy się spotkać w mieście – są, nie licząc barbarzyńców, niepokoje społeczne. Z tego powodu konieczna jest budowa całej sieci prefektur. Będą one trochę temperować bardziej drażliwych mieszkańców.

Nie wystarczy tylko wyznaczyć „działki budowlane". Ludzie muszą z czegoś żyć, czyli pracować na swoje utrzymanie. Należy zatem stworzyć podstawy przemysłu i metodycznie go rozwijać. Konieczna jest budowa bazaru i zakładów przemysłu ciężkiego. Następnie, po konsultacji z odpowiednim „ministrem", możemy tworzyć zakłady produkcyjne. Obywatele nie lubią mieszkać w „dzielnicy przemysłowej", dlatego należy zbudować ją w pewnym oddaleniu od rejonów mieszkalnych miasta. Gdy już wybierzemy miejsca pod budynki mieszkalne, zapewnimy stanowiska pracy oraz zabezpieczymy się przed narastaniem niepokojów społecznych, możemy spokojnie czekać na prawidłowy rozwój miejscowości.

Oczywiście, wspomniane wcześniej inwestycje to tylko „wierzchołek góry lodowej". W końcu nikt nie może wyłącznie spać i pracować. Potrzeby religijne zaspokoją wyrocznie i świątynie (znacznie lepiej prosperujące od wyroczni). Warto zapewnić ludności opiekę medyczną poprzez budowę szpitali oraz podnieść poziom wykształcenia, fundując szkoły. Nie można zapomnieć o kulturze i rozrywce dla elity i mas pracujących. Budujemy więc teatry, hipodromy i okazałe koloseum.

Na prowincji

troszczymy się przede wszystkim o stworzenie linii komunikacyjnych między wioskami a miastem. Warto też pomyśleć o połączeniu drogowym z Rzymem. Dobra sieć dróg ma istotny wpływ na poprawę wymiany handlowej, więc także na rozwój przemysłu. Do wyboru mamy szlaki prowincjonalne oraz „szerokopasmową autostradę". Ciekawostką jest to, że nie można kłaść „autostrady" bezpośrednio na zwykłych drogach. Najpierw trzeba je wyburzyć!

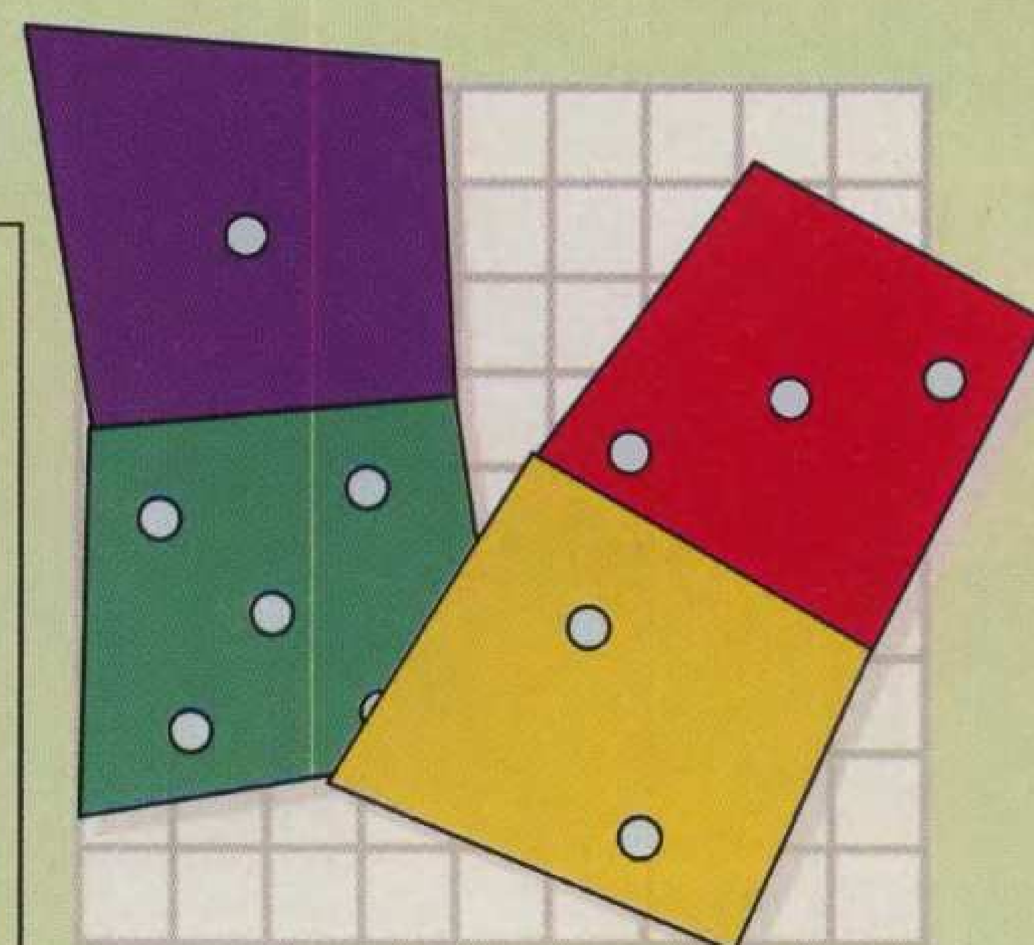


Prowincja

1. Przejście do miasta lub prowincji.
2. Forum („rada ministrów").
3. Przygotowanie terenu pod budowę, wyburzanie.
4. Drogi prowincjonalne.
5. „Autostrada".
6. Fort.
7. Mur.
8. Wieża.
9. Rejon patrolu kohorty.
10. Rozkaz ataku.
11. Powrót do fortu.

Miasto

12. Opcje gry: upływ czasu, dźwięk, operacje dyskowe, pauza, restart, wyjście z gry i dodatkowe informacje.
13. Mapy: zabudowania, nawadnianie, zasięg administracji, drogi, wartość gruntów, niepokoje społeczne.
14. Budowa domów.
15. Łaźnie miejskie.
16. Infrastruktura.
    A. Główny panel miasta.
    B. Ulica.
    C. Aleja.
    D. Zbiorniki wodne lub rury doprowadzające wodę do fontann.
    E. Studnia (nawodnienie na jedno pole dookoła).
    F. Fontanna (zasięg 6 pól).
    G. Mur.
    H. Wieża.
    I. Baraki garnizonu miejskiego.
    J. Prefektura policji (administracja o zasięgu 4 pól).
    K. Forum – od Aventine (zasięg na 6 pól) do Romanum (12).
17. Budownictwo.
    L. Świątynia.
    M. Szpital.
    N. Szkoła.
    O. Wyrocznia.
    P. Zakład przemysłu ciężkiego.
    R. Bazar.
    S. Zakłady przemysłowe.
    T. Teatr.
    U. Koloseum.
    W. Hipodrom.
18. Stan finansów.

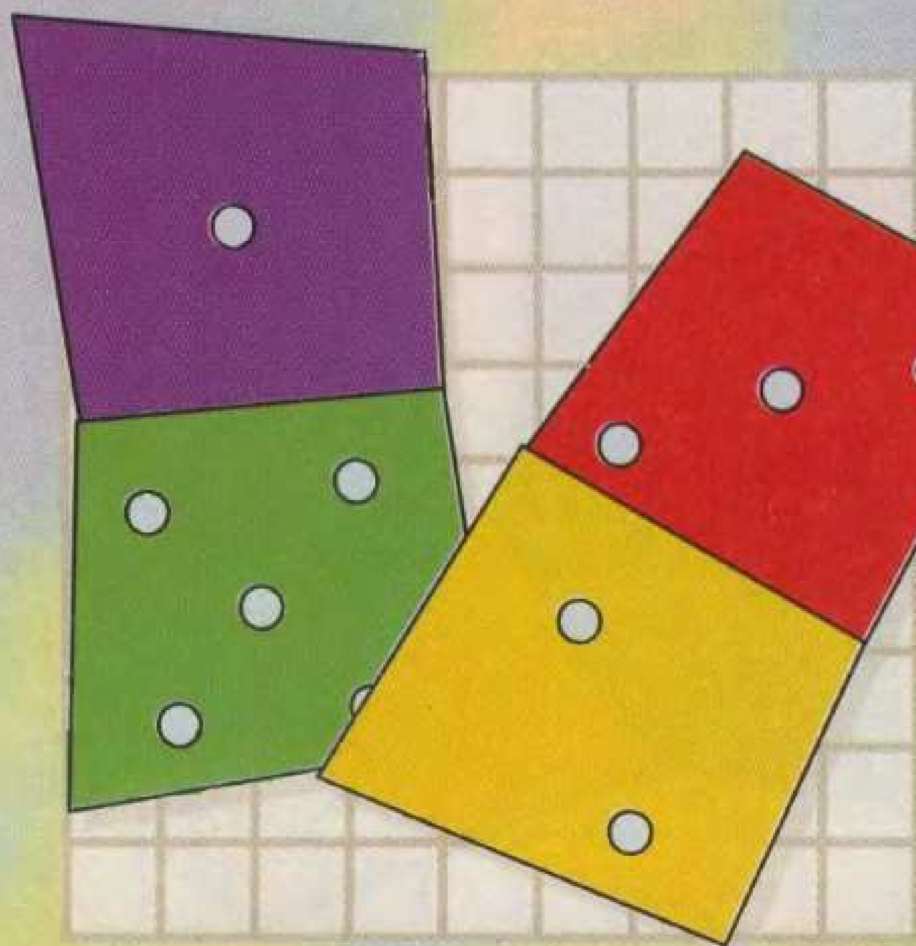


Barbarzyńcy

zawsze stwarzają problemy w spokojnym rozwoju imperium. Jeśli zaatakują miasto, to do dyspozycji obrony mamy mury i wieże. Bronią ofensywną, na wypadek ataku, są jednostki stacjonujące w barakach. Tyle teoria tej gry. Praktyka jest znacznie ciekawsza. Zamiast bardzo ładnych, ale nieskutecznych murów (jedynie opóźniają wtargnięcie wroga), trzeba budować umocnienia z... szeregów studni. Barbarzyńcy nie potrafią przebyć wody i nie są w stanie zburzyć studni!

Na prowincji praktycznie cały czas spędzamy na użeraniu się z barbarzyńcami. Nowe kohorty organizujemy poprzez budowę fortów. Jednak tworzenie nowych jednostek nie jest dobrą metodą zapewnienia bezpieczeństwa. Zwiększenie ich liczby powoduje osłabienie siły poszczególnych oddziałów, ponieważ żołnierze przesuwani są do nowych kohort z istniejących wcześniej. W praktyce utrzymanie 10 kohort wymusza na nas znaczne zwiększenie wydatków na wojsko. Skuteczną metodą czynnej obrony są patrole w bardziej zagrożonych rejonach. Rolę obrony defensywnej pełnią, podobnie jak w mieście, mury i wieże. Są one jednak znacznie droższe i również nie potrafią powstrzymać wrogich oddziałów, a jedynie opóźniają postępy watah barbarzyńców (nawet mury wzmocnione wieżami!).

Warto obserwować zbliżające się jednostki wroga (szybkie przejście i kliknięcie PPM na komunikacie o ich dostrzeżeniu), ponieważ lądują one tylko w kilku miejscach. Niekiedy robią to całkiem bez sensu. Zdarzyło mi się, że barbarzyńcy upodo-





bali sobie wysepkę odciętą od lądu stałego... Bardzo skuteczne jest stawianie murów na miejscu lądowania. Jeżeli oddział barbarzyńców nie może się poruszyć – samoistnie ginie, a wraz z nim wszystkie nasze problemy. Oczywiście, ideałem jest otoczenie całego terenu murem, koszty są jednak tak wielkie, że to praktycznie niemożliwe. Dlatego należy położyć nacisk głównie na obronę aktywną, tworząc nieliczne, ale silne kohorty.

Forum

czyli „rada ministrów" umożliwia szybką orientację w sytuacji – możemy planować dalszy rozwój miasta i prowincji.

Minister ds. dochodów osobistych (czyt. autokorupcji) podaje wysokość przywłaszczonych przez nas funduszy, informację o przychylności imperium oraz wysokość miesięcznych poborów. W wypadku, gdy kasa miejska świeci pustkami możemy nieco dołożyć z „oszczędności". Jak sytuacja unormuje się, zdążymy jeszcze wystarczająco nakraść. Opłaca się pobierać „pensję" w granicach 100 denarów.

Minister obrony prowincjonalnej informuje o stanie oddziałów wojskowych. W ich skład wchodzą: jednostki zawodowe (ich liczba zależy od wysokości sum przeznaczanych na ich utrzymanie), pobór (stan liczbowy zależy od procentu poborowych z miasta – za duży pobór powoduje wzrost niezadowolenia społecznego) oraz oddziały pomocnicze złożone z plebsu. Najpoważniejszą siłą militarną są oddziały złożone z jednostek zawodowych.

Minister statystyki przedstawia na wykresach zmiany wielkości populacji, wysokości zebranych podatków od mieszkańców i zakładów przemysłowych oraz stanu funduszy miejskich.

Minister finansów podaje dokładne rozliczenia finansowe. Przede wszystkim, wysokość podatków od osób prywatnych i zakładów przemysłowych. Najlepiej, aby nie przekraczały one 5%, okresowe zmniejszenie wysokości podatków (do 3–4 %) może dobrze wpłynąć na rozwój przemysłu. Lepiej jednak z tym nie przesadzać, eksperymentalna (bardzo droga) rezygnacja z opodatkowania nie przynosi wyraźnych efektów. Kolejne wartości podawane przez ministra finansów to: liczba mieszkańców, poziom bezrobocia oraz wysokość podatków „na głowę". Sytuację finansową charakteryzują dane z poprzedniego roku: wpływy (czyli podatki) oraz straty, czyli budownictwo, koszty utrzymania plebsu oraz jednostek zawodowych, wysokość korupcji i danina dla stolicy. Wysokość odprowadzanego do Rzymu podatku zależy od poniesionych przez nas wydatków. Jeżeli nic nie budujemy, w celu zaoszczędzenia, to zostaniemy obłożeni wyższym podatkiem. Należy więc znaleźć „złoty środek", pozwalający rozwijać miasto, płacić punktualnie daninę i jeszcze nieco zaoszczędzić (dla kasy miejskiej i prywatnej).

Minister „spraw zagranicznych" podaje średnią ocenę sytuacji „międzynarodowej", na którą składają się wskaźniki pokoju (wzrastają z każdym rokiem, jeśli barbarzyńcy nie wedrą się do miasta), kultury (rozbudowa budowli z nią związanych), dobrobytu (zależy od rozwoju przemysłu i wielkości bezrobocia) oraz imperium (połączenia drogowe z wioskami i Rzymem oraz skuteczna obrona prowincji).

Minister gospodarki przedstawia aktualny stan przemysłu i prognozy jego rozwoju. Podaje, w które z dziedzin produkcji (szkło, cyna, garncarstwo, miedź, wino, kość słoniowa, pszenica czy korzenie) warto inwestować w danej prowincji.

Minister ds. plebsu ułatwia podejmowanie decyzji o sumach przekazywanych na potrzeby utrzymania jego „ministerstwa". Podaje aktualną kwotę oraz stan z poprzedniego roku. Plebs można przydzielać do różnych zadań, np.: budowanie nowych obiektów (o niezależnej od gracza wielkości), służba w straży pożarnej (bardzo ważne), utrzymanie budynków i dróg, prace na prowincji, a nawet w charakterze sił pomocniczych w armii (16 ludzi tworzy jeden oddział wojskowy). Podniesienie wysokości funduszy powoduje przyrost liczbowy plebsu. Wskazane jest utrzymanie niewielkiej nadwyżki nad aktualnymi potrzebami.



CAESAR DELUXE

Impressions 1993
Strategiczna
Amiga, IBM PC

Grafika	70%
Dźwięk	60%
Grywalność	75%
Pomysł	85%
Ogółem	80%

Oceniając

grę Caesar Deluxe nie da się ukryć, że w porównaniu z SimCity, nie mówiąc już o SimCity 2000, nie wypada ona rewelacyjnie. Nie wykorzystano możliwości, jakie dawało zarządzanie prowincją, a nie tylko miastem (np. uprawa pól, hodowla, zakładanie nowych osad itp.). Również stałe zagrożenie ze strony barbarzyńców może być męczące dla zwolenników spokojnego budowania. Jednak magia historii starożytnego Rzymu pozwala zapomnieć o niedociągnięciach gry, a budowanie imperium może być fascynującym zajęciem, nie tylko dla miłośników gatunku...

Jacek Ilczuk

Wymagania sprzętowe: Amiga 1 MB RAM, albo PC 286 z 1MB RAM, 3 MB miejsca na HDD, mysz.



The Bil

NIE PIJ
GDY PROWADZISZ
BO ZA DUZO
SIĘ WYLEWA

RASIZM NON STOP



SZANUJ ZIELEŃ!
NIE PAL TRAWKI!



RAMBO! POMÓŻ POLICJI

JESZCZE POLSKA
NIE SKINEŁA
PUNKI MY ŻYJEMY

PRZEŻYJ
TO
SAM...



TÓ ZĄDZI XIONDZ



W MORDĘ DINOZAURA

Przed wyjazdem na londyńskie targi wydawało mi się, że firmy komputerowe zarzucą rynek grami wzorowanymi na Doom czy Mortal Kombat. Ale nic z tego. Następców Dooma można szukać ze świecą w ręku. Inaczej rzecz ma się z bijatykami. Ich niezwykłą popularność (Mortal Kombat zarobiła więcej pieniędzy niż hollywoodzkie hity – Forrest Gump i Maska) wykorzystuje kino. Kiedy będziecie czytać ten artykuł, na ekranach polskich kin znajdzie się już Street Fighter. A niedługo obejrzymy samego Christophera Lamberta, grającego główną rolę w filmie Mortal Kombat (czyżby jako piękna Sonia?).

Nie da się jednak ukryć, że bijatyki – to głównie domena konsol. Wiele firm nie planuje wydawania tych gier na inne platformy, jak 3DO czy Sony PlayStation (ewentualnie Jaguar). Do najlepszych należą: Kasumi Ninja (zły ninja musi zostać powstrzymany – wędrując po labiryntach toczysz walki i nabierasz nowych umiejętności), Dragon (symulacja walki, oparta na biograficznym filmie o mistrzu Bruce Lee, właśnie trafiła na rynek), Toughman Contest (24 bokserów, 15 ciosów specjalnych do wyboru).



Warriors

Największą furorę na targach zrobił jednak program Primal Rage, bardzo szeroko reklamowany (screeny w prasie, plakaty na mieście i w metrze) i przygotowywany w każdym formacie (na Amigę i PC – 25 sierpnia br.). Primal Rage – to mortalopodobna bijatyka, w której gracze sterują różnymi dinozaurami i małpiszonami. Ciosy ogonem, sprytne chwyty uzębioną paszczą, ognisty oddech, błyskawiczne ataki pazurzastymi łapami – to czeka gracza chcącego zabawić się w pogromcę przedpotopowych gadzin.

Natomiast francuska filia firmy Mindscape pracuje nad grą Warriors, która powinna się ukazać najpóźniej pod koniec lata. Fabuła gry nie należy do specjalnie wymyślnych i dość łudząco przypomina tę znaną z Mortal Kombat. Otóż najwięksi wojownicy w historii ludzkości zostali magicznie teleportowani na nieznaną wyspę, gdzie będą musieli zmierzyć się z ciemnym wojownikiem. Pragnie on zniszczyć konkurentów, by udowodnić, że jest najlepszy na świecie. Gracz może wybrać postać, którą będzie kierował, spośród dziesięciu wojowników – każdy z nich dysponuje sobie tylko właściwymi atrybutami i zestawami ciosów specjalnych. Walki toczą się w jedenastu miejscach



Warriors

Nowe gry na Amigę

Tytuł	Firma	Model	Termin
Przygodowe			
Speris Legacy	Team 17	wszystkie	?
Flight of the Amazon Queen	Renegade	A500/600/1200	?
Zręcznościowe			
Alien Breed 3D	Team 17	wszystkie	?
MegaRace	Mindscape	CD32	maj
Primal Rage	Time Warner	wszystkie	sierpień
Speedball 2	Renegade	CD32	kwiecień
Super Street Fighter II	US Gold	wszystkie	?
Virocop	Renegade	wszystkie	maj
Strategiczne			
Sabre Team	Krisalis	A1200	?
Syndicate	Bullfrog	CD32	maj
Tiny Troops	Mindscape	wszystkie	czerwiec
Worms	Team 17	wszystkie	?
Symulacyjne			
Evasive Action	Mindscape	wszystkie	maj
F1 – World Championship	Domark	wszystkie	kwiecień
Frontier 1st Encounters	Gametek	A1200, CD32	28 kwietnia
TFX	Ocean	A1200	kwiecień
Role-playing			
Dungeon Master II	Interplay	A1200	kwiecień
Legends	Krisalis	wszystkie	czerwiec
Sportowe			
Championship Manager 2	Domark	wszystkie	wrzesień
Champ. Man. All Stars	Domark	wszystkie	grudzień
Man. Utd – The Double	Krisalis	wszystkie	kwiecień
MU Premier League Champions	Krisalis	wszystkie	maj
Total Football	Domark	wszystkie	wrzesień

Zręcznościowe

Allegiance – Team 17.
Beavers – Grandslam (grafika z kreskówek).
Chaos Engine 2 – Warner.
Deadline – Millenium (z elementami strategii).
Dragon's Lair – Merit.
Gender Wars – SCI.
JetSki Rage – U.S. Gold.
Legend of Myra – Grandslam (grafika z kreskówek).
MechWarrior 2. The Clans – Activision.
Micro Machines 2 – Codemasters.
Mortal Kombat 3 – Acclaim.
Phantom 2040 – Viacom.
Primal Rage – Warner.
Psycho Pinball – Codemasters.
Rise of the Robots 2. Ressurection – Mirage (bijatyka).
The Last Bounty Hunter – American Laser Games (western).
The Lawnmower Man 2 – SCI.
Shield Up. Fight Back – SCI.
Warriors – Mindscape (bijatyka).
Way of the Warrior – Interplay (bijatyka).
Wetland – U.S. Gold.
Virocop – Warner.
Universal Warrior – Merit (bijatyka).
Zombie Dinos – Interplay (z elementami edukacyjnymi i przygodowymi).



Primal Rage



Dragon

FAIR

Logiczne

Beat the House – Interplay (hazardowa).
Card Player's Paradise – American Laser Games.
Clockwiser – Grandslam.
Clockwerx – MicroProse.
Solitaire de Luxe – Interplay.
Worms – Team 17.



Kasumi Ninja

na wyspie. Gracz, który pokona wszelkie przeszkody, będzie mógł wrócić do swego kraju z tytułem mistrza.

Warriors jest grą, w której rozgrywającą się walkę możemy obserwować z dwóch punktów widzenia: „z boku" (jak w Mortal Kombat) i z „lotu ptaka". Możliwe jest także rejestrowanie co ciekawszych partii i odtwarzanie ich. Jeśli chodzi o efekty dźwiękowe – to realizatorzy zapewniają o ich wyjątkowym bogactwie. Muzyka jest przygotowana na GUS i w trakcie gry w Warriors będziemy mogli posłuchać prawie dwóch godzin rock'n'rolla i heavy metalu.



Toughman Contest

Myślę, że nie trzeba wspominać, iż Warriors dostępny będzie tylko w wersji na CD-ROM. Cóż, nowe czasy, nowy sprzęt. I tylko szkoda, że portfel stary.

Jacek Piekara

INFOSYSTEM '95



Poznańskie targi Infosystem, które odbyły się w dniach 10–13 kwietnia, dla graczy okazały się imprezą mniej interesującą niż przed rokiem.

Stoiska, bezpośrednio związane z grami, były... cztery. Największe z nich miała firma IPS, która prowadziła też specjalny „Salon Multimedialny", gdzie prezentowała głównie nowe gry. Obejrzeliśmy też ofertę firmy Mirage Software – sporo świeżego softu: BC Racers, Big Red Adventure czy Scotish Open (pudełko, bo nie było jeszcze światowej premiery). Mirage zapowiada, że być może po wakacjach zajmie się konsolami. Kolejną firmą dystrybucyjną, którą odwiedziliśmy, był Techland – debiutanci ze Śląska, mający w swojej ofercie kilka ciekawych tytułów. Ostatnie stoisko należało do Świata Gier Komputerowych – co jest o tyle dziwne, że ŚGK nie pojawił się wcześniej na targach Play–Box.

Więcej działo się na stoiskach firm rozprowadzających osprzęt multimedialny i generalnie – okołogrowy.

Zobaczyliśmy hełm VFX-1 (patrz zdjęcie) firmy Forte Technologies. Właściwy hełm składa się z: układu żyroskopowego VOS, wykrywającego ruchy głowy; mikrofonu; dwóch ekranów LCD (przewidywana rozdzielczość 789 na 230), dających obraz stereoskopowy oraz nauszników z głośnikami, generującymi równie stereoskopowy dźwięk. Do tego specjalny joystick, który wykrywa ruchy ręki również dzięki żyroskopom oraz karta interfejsu, przez którą całość komunikuje się z otoczeniem. Sprzedaż w Polsce powinna rozpocząć się w maju (czyli już) – tak zapewnia dystrybutor, firma Arkus Electronics z Wrocławia. Niestety, przewidywana cena tego cacuszka – pomiędzy 3 a 4 tys. zł – powoduje, że na razie można o nim tylko pomarzyć.

Kolejną ciekawostką był Aura Interactor – quasi–virtualno– rzeczywista zabawka, rozprowadzana przez firmę Multi-Styk. Jest to rodzaj pancerzyka – zainteresowany wiesza go sobie na plecach i podłącza pod kartę muzyczną. Następnie, przy raptowniejszych efektach muzycznych, urządzenie reaguje wierzgając i odbijając nerki. Postaramy się je zdobyć i dokładniej opisać.

Ostatnim, godnym zainteresowania urządzeniem był Primax Soundstorm – klon Gravisa Ultrasound, tańszy i ponoć porównywalny – zobaczymy, opiszemy.

W tej sytuacji silna, zwarta i gotowa ekipa Gamblera, nie przemęczając się zbytnio, zajęła się group testami produktów browaru „Lech" i odjechała w stronę przeciwną do zachodzącego słońca opuszczając targi, które nie są tak istotne dla rozrywkowej rzeczywistości, jak Play–Box.

Zgredaktor &
Stary Znajomy Alex

tete



PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

Indeks

DISKEDITOR
DREAM TEAM 36
CANNON FODDER 1 & 2 (PC) 36
COLONIZATION (PC) 37
DETROIT (PC) 37
THE INCREDIBLE MACHINE (PC) 37
THE EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE (PC) 37
KMF FRONTIER KLUB 38
KC KURIER CYWILIZACYJNY 39
HELL (IBM PC) 40
KING'S QUEST 7 (IBM PC) 41
AFTERBURNER (AMIGA) 44
ALONE IN THE DARK 2 (IBM PC) 44
AMINOS (IBM PC) 44
ARCHON ULTRA (IBM PC) 44
A-TRAIN (AMIGA) 44
ASSASIN (AMIGA) 44
BALDY (AMIGA) 44
BARBARIAN (IBM PC) 44
BATTLE MASTER (ATARI ST) 44
B.C. KID (AMIGA) 44
BEACH VOLLEY (AMIGA) 45
BLUES BROTHERS (AMIGA) 45
BOMBER (AMIGA) 45
BOMBUZAL (AMIGA) 45
BOMB-X (IBM PC) 45
BRAT (AMIGA) 45
CASTLE MASTER (AMIGA) 45
CATTIVIC (AMIGA) 45
CAPONE (AMIGA) 45
CENTURION (IBM PC) 45
CHAISMA (AMIGA) 45
CHUCK ROCK (AMIGA) 45
COLOR BUSTER (IBM PC) 45
COLOR X (AMIGA) 46
CURSE OF RA (AMIGA) 46
DAY OF THE TENTACLE (IBM PC) 46
DESCENT (IBM PC) 46
DIOLAKRA (ATARI ST) 46
DRIBBLING (AMIGA) 46
DOCTOR WHO (IBM PC) 46
DUCK TALES (IBM PC) 46
ELIMINATOR (AMIGA) 46
FOOTBALL DIRECTOR 2 (IBM PC) 46
F-19 (IBM PC) 46
GOBLINS 1 (IBM PC) 46
GOLDEN AXE (IBM PC) 49
GOODS (IBM PC) 49
GUY SPY (IBM PC) 49
HERETIC (IBM PC) 49
HOLIDAY LEMMINGS 1993 (IBM PC) 49
KID GLOVES (AMIGA) 49
LEGEND OF THE LOST (AMIGA) 49
LOGICAL (IBM PC) 49
LOST VIKINGS (IBM PC) 49
MEGA-LO-MANIA (IBM PC) 49
MOONSTONE (IBM PC) 49
MUTANT CAMELS (AMIGA) 50
OUTPOST (IBM PC) 50
PRIVATEER (IBM PC) 50
RELENTLESS (IBM PC) 50
RISE OF THE TRIAD (IBM PC) 50
ROME AD92 (IBM PC) 50
SEAL TEAM (IBM PC) 50
SLEEP WALKER (IBM PC) 50

PROLOG

Jak zauważycie, czytając tete, w tym numerze Gamblera rozpoczęło się już ocenianie poszczególnych tipów w skali od 0,5 punkta do 3 punktów. Kto zbierze największą pulę w konkursie Supertete do grudnia 1995 r. - wygra naszą główną nagrodę, czyli 10 mln starych złotych. Widzę, że wzięliście sobie do serca moje zalecenia związane z przysyłaniem tipów, gdyż do redakcji przychodzą już prawie same dyskietki. Tak trzymać!

Do redakcji dotarło 147 odpowiedzi na fałszywkę z numeru 4/95, w tym 37 prawidłowych. W numerze 4/95 fałszywką była gra **Heartbreaker**, ale niestety za taką mogła być też uznana Oil Empire (ponieważ gra nazywa się Oil Imperium). W związku z tym wśród osób, które za fałszywkę uznały Oil Empire (12 odpowiedzi), również rozlosujemy jedną grę.

A oto zwycięzcy konkursu na fałszywkę: **Magdalena Grabowska** ze Szczecina, **Dariusz Szarmach** ze Szczecina (Szczecin, co jest?!) i **Bartłomiej Hoffmann** z Zielonej Góry. Gry fundowane przez **IPS Computer Group** prześlemy pocztą.

Andrzejowi Burakowskiemu serdecznie dziękujemy za przesłanego wirusa o dźwięcznej nazwie Byte Bandit 1. Na przyszłość jednak wolelibyśmy amerykańskie środki płatnicze.

Nagrodę w wysokości 2 mln zł otrzymuje w tym miesiącu **Rafał Brzoska** z Zawady Książęcej. A oto klasyfikacja Supertete po pierwszej odsłonie:

1. Rafał Brzoska - 15 pkt.
2. Aleksander Gołąb - 12 pkt.
   - Roman Badura - 12 pkt.
4. Tomasz Jurgielewicz - 11,5 pkt.
5. Paweł Narożny - 11 pkt.

don Pedro (z K.D.)

DISKEDITOR DREAM TEAM
CZYLI KLUB GRABARZA

Gdy powstawał ten odcinek, nie mieliśmy jeszcze okazji zetknąć się z Waszą (mamy nadzieję liczną) korespondencją, tak więc rubryka prowadzona jest po staremu systemem pięcioczęściowym. Jeśli macie jakieś uwagi - już w tym momencie wgrywajcie WordPerfecta i smarujcie odpowiedni list - jesteśmy otwarci na konstruktywną krytykę (byle z umiarem).

ZIELONO MI - WŁAŚNIE TAK

Zgodnie z obietnicą, w dzisiejszym odcinku spróbujemy przerobić nasz pierwszy plik SG. Jako obiekt ataków wybraliśmy (mimo protestu kolegów z sąsiednich stron) grę Civilization.

Najważniejszym narzędziem będzie dla nas **edytor plików**. Umożliwia on przede wszystkim zmianę zawartości KAŻDEGO (nie tylko tekstowego) pliku, czasem także przeliczanie liczb między systemami, szukanie podanego ciągu liczb i porównywanie dwóch plików (wszystkie te funkcje będą nam potrzebne).

Edytory plików dla PC:

Na komputerach PC praktycznie standardem jest **DiskEditor** wchodzący w skład pakietu Norton Utilities. Ma on prawie wszystkie potrzebne nam funkcje: przeliczanie liczb za pomocą wbudowanego kalkulatora i szukanie ciągu liczb. W celu porównania dwóch plików można użyć DOS-owej komendy **FC /B nazwa_pliku_nr1 nazwa_pliku_nr2.**

Uwaga! DiskEditor używany nieodpowiednio jest programem bardzo niebezpiecznym - za jego pomocą można dużo „namieszać" na twardym dysku! Tak więc, jeśli nie jesteś w nim mocny - po trzykroć zastanów się, zanim użyjesz jakiejkolwiek opcji!

Dla osób nie mających DiskEditora istnieje alternatywa w postaci podobnego do Norton Commandera programu **DOS Navigator**. Ma on wbudowany edytor plików - również z możliwością wyszukiwania danego ciągu znaków oraz kalkulator z przeliczaniem liczb (naszym zdaniem o wiele wygodniejszy niż w DiskEditor). Poza tym DOS Navigator jest programem shareware i dlatego można go zamówić np. w Shareware House Lupusa.

Edytory plików dla Amigi:

Tutaj sytuacja jest nieco bardziej skomplikowana - dla Amigi nie ma edytora plików, tak popularnego jak DiskEditor na PC. Każdy wypytywany przeze mnie amigowiec używa innego programu. Teoretycznie do zmiany SG wystarczy prosty edytor wbudowany w **FileMastera**. Niestety, z potrzebnych nam funkcji ma on tylko szukanie - tak więc warto by się rozejrzeć za jakimiś bardziej rozbudowanymi programami, takimi jak np. **Hex** lub **FileEdit** (oba wyposażone są w kalkulator i dosyć rozbudowane opcje szukania).

1. Uruchamiamy grę.

W naszym wypadku wgrywamy Cywilizację i rozpoczynamy nową grę. Ważne jest, abyśmy grali jako Rzymianie - dlaczego, o tym później. Zakładamy, że jesteśmy wrednymi materialistami, chcemy więcej forsy i będziemy próbowali ją na lewo „zarobić".

2. Zapamiętujemy wartość, którą będziemy zmieniać i tworzymy plik SG.

Dosyć ważne jest, aby liczba, którą chcemy zmienić, była dosyć „głupia", tzn. powinna łatwo rzucać się w oczy. Dlaczego, o tym także później. Szybko zakładamy jakieś miasto i czekamy aż uzbierają się nam np. **53** „kółka" (tzn. jednostki monetarne). Potem korzystamy z opcji Save Game i zapisujemy grę na pierwszej pozycji.

3. Wychodzimy z gry i lokalizujemy plik SG.

Jak znaleźć plik SG? Chyba najłatwiej poznać go po tym, że zazwyczaj ma aktualną datę - przecież przed chwilą go utworzyliśmy! Pliki z save'ami często mają w nazwie litery SG, SAVE lub SV, a czasami zdarza się nawet, że przy zapisywaniu stanu gry my sami podajemy nazwę pliku, czyli żadnych problemów z jego znalezieniem być nie powinno. W naszym przypadku gra utworzyła dwa pliki: **CIVIL0.SVE** i CIVIL0.MAP. (interesować nas będzie tylko ten pierwszy).

4. Uruchamiamy edytor plików i wczytujemy nasz plik SG.

Z uruchomieniem edytora nie powinno być żadnych kłopotów. Po wczytaniu naszego pliku SG widzimy ekran podzielony na dwie duże części i kilka mniejszych. Większą część ekranu zajmuje widok naszego pliku w hexie (po lewej) i ten sam fragment w ASCII (po prawej). Za pomocą myszki lub klawiszy kursora możemy wybrać bajt, który chcemy zmieniać (na bieżąco podawany jest jego offset) i wpisać nową wartość. W dalsze szczegóły niestety nie będziemy wnikać, gdyż praktycznie każdy edytor ma troszeczkę inny sposób obsługi.

5. Szukamy zapamiętanej wcześniej liczby i zmieniamy ją na inną.

Najpierw musimy przeliczyć naszą liczbę na bardziej czytelny dla komputera system szesnastkowy - nasze 53 to będzie **35h**. Potem szukamy WSZYSTKICH wystąpień liczby 35h w naszym pliku. Jeżeli liczba pojawi się tylko raz, możemy uważać się za szczęściarzy — zmieniamy ją wtedy na inną (przykładowo **64h**, czyli 100 dziesiętnie) i przechodzimy do punktu 6. Jednak najczęściej zdarza się, że w pliku nasza liczba wystąpi kilkakrotnie. Mamy więc do wyboru trzy możliwości:

- zmieniamy wszystkie liczby 35h na 64h i wtedy po wczytaniu SG gra często nieźle się kopie (gdyż oprócz jednego bajtu, zawierającego ilość forsy, zmieniliśmy pewnie także jakieś inne ważne dane);
- zmieniamy pierwszą liczbę 35h na 64h i uruchamiamy grę. Jeśli liczba kasy nie zwiększy się, wgrywamy znowu edytor, przywracamy zmienionej przez nas liczbie jej poprzednią wartość i zmieniamy drugą liczbę 35h na 64h... itd., aż do osiągnięcia (ewentualnego) sukcesu;
- uruchamiamy grę ponownie i tworzymy drugi plik SG, tym razem mając inną wartość forsy (przykładowo 30h). Potem porównujemy oba pliki (wizualnie lub specjalnym programem) i patrzymy, który bajt w pierwszym pliku ma wartość 35h, a w drugim 30h - oto nasz poszukiwany.

6. Wgrywamy grę i napawamy się sukcesem

...bo widzimy, że wartość kasy wzrosła do stu kółek. W naszym przypadku (jeżeli sami tego nie odkryliście) bajt odpowiedzialny za forsę ma offset 13Ah (na PC) lub 13Bh (na Amidze). Uwaga! Są różne wersje Cywilizacji i nie wiemy, czy w każdej offset jest taki sam. Gwoli ścisłości - badaliśmy pliki SG w Civilization 474.01 na PC i w Civilization Enhanced 855e.01 na Amidze.

Gdy już znajdziemy nasz offset, najprawdopodobniej zawsze będzie on taki sam w każdym pliku, tak więc możemy już przerabiać inne, już nie sztucznie tworzone pliki SG. Przy ich zmienianiu zalecamy jednak zachowanie gdzieś (np. w innym katalogu lub pod inną nazwą) wersji oryginalnych. Jak to mawia nasz znajomy Jacek Fasola: „Czasami człowiek za dużo namiesza i gra się później smętnie zawiesza..." i wtedy jedynym wyjściem jest odtworzenie oryginalnego SG.

Czasami jednak zdarza się, że niektórzy programiści nie rozumieją potrzeb graczy i są na tyle nieuprzejmi (kulturalnie mówiąc), że szyfrują pliki SG lub zaopatrują grę w specjalne mechanizmy sprawdzające, czy w pliku nie dokonano zmian. Te pliki także można przerobić, lecz jest to już „wyższa szkoła jazdy" - czasami np. trzeba zmieniać kod samej gry!

A na koniec zadanie domowe. Cywilizacja zapisuje ilość pieniędzy danej nacji zawsze w tym samym miejscu, niezależnie od tego, którą stroną gracz dowodzi (dlatego na początku zalecaliśmy granie Rzymianami). Spróbujcie więc sprawdzić, gdzie trzymane są zasoby pieniężne pozostałych cywilizacji (tym samym sposobem, lecz zaczynając grę po kolei każdą z nich). Potem będziecie mogli np. grając Rosjanami swobodnie zmieniać wielkość kasy innych!

KÓŁKO WETERANÓW

Dziś na składzie wyłącznie nasze prywatne poprawki. Mamy nadzieję, że już niedługo w tym miejscu ukażą się samodzielne przeróbki Twojego autorstwa (Ty, w zielonej bluzce, do Ciebie mówię!). Wiemy, czyją matką jest nadzieja, ale i tak liczymy na Was...

CANNON FODDER 1 & 2 (PC)

Cannon Fodder – misje:

nr	nazwa	typ	liczba faz	numery faz (hex)
1	THE SENSIBLE INITIATION	D	1	00
2	ONWARD VIRGIN SOLDIERS	D	2	01-02
3	ANTARCTIC ADVENTURE	Z	1	03
4	SUPER SMASHING NAMTASTIC	D	4	04-07
5	THOSE VICIOUS VIKINGS	Z	3	08-0A
6	WESTWARD HO	P	2	0B-0C
7	GREENLAND REDBLOOD	Z	3	0D-0F
8	GUERRILLA WARFARE	D	4	10-13
9	GREAT SCOTT GOOD SHOT	Z	2	14-15
10	ONE GIGANTIC DUST BOWL	P	5	16-1A
11	JUNGLE BLOODY JUNGLE	D	3	1B-1D
12	CHILLER THRILLER KILLER	Z	6	1E-23
13	MOORS MURDERERS	Ł	1	24

14	BOMB ALLEY	P	3	25-27
15	GET ORF MOI LAAND	Ł	3	28-2A
16	GOING UNDERGROUND	B	2	2B-2C
17	THE MOOR THE MERRIER	Ł	1	2D
18	UNDERPANTS ELECTRIC	B	5	2E-32
19	DIABLO DOWNSTAIRS	B	1	33
20	MOORS THE PITY	Ł	4	34-37
21	EXPLORE MY HOLE	B	1	38
22	DESERT DISASTER	P	4	39-3C
23	MOORS ET MORTEM	Ł	5	3D-41
24	BOMB THE BASE	B	6	42-47

Typy misji:
B - baza, D - dżungla, Ł - łąka, P - pustynia, Z - zima.

Cannon Fodder 2 – misje:

nr	nazwa	typ	liczba faz	numery faz (hex)
1	THIS IS HOW IT BEGINS	T	1	00
2	MY LOVE HAS GOT A GUN	T	3	01-03
3	I WANT TO KILL SOMEBODY	T	4	04-07
4	I BELIEVE IN SPACE	K	3	08-0A
5	LADY LOVE YOUR COUNTRY	Ś	2	0B-0C
6	THE SWORDS OF 1000 MEN	Ś	3	0D-0F
7	TICKY TICKY TIMEBOMB	K	4	10-13
8	1 2 X U	T	2	14-15
9	ALL THIS AND MORE	T	5	16-1A
10	OOH FAYE DUNAWAY	Ś	2	1B-1C
11	SMILE WITH MR UKELELE	Ś	1	1D
12	IDONTMINDBEINGONMYOWN	Ś	6	1E-23
13	NEW GUYS IN TOWN	M	2	24-25
14	FREAK YOU MELON FARMER	M	4	26-29
15	BETWEEN PLANETS	K	2	2A-2B
16	BEEN DRIVIN' FOR DAYS NOW	M	3	2C-2E
17	KASIMIR'S PULASKI DAY	M	1	2F
18	TRAVEL'S IN MY BLOOD	J	2	30-31
19	FOREST BUTCHER BOY	J	4	32-35
20	LOOK AT THAT UGLY MOON	J	1	36
21	SHOCKER IN GLOOMTOWN	M	4	37-3A
22	A STAR FOR EVERYONE	K	5	3B-3F
23	EVE OF DESTRUCTION	J	2	40-41
24	WISH THEM ALL DEAD	J	6	42-47

Typy misji (określenia własne):

J - Jowisz (?), K - kosmos, M - miasto, Ś - średniowiecze, T - Turcja.

W obu grach struktura pliku SG jest taka sama. Obrabiamy pliki o rozszerzeniu **CF** (nazwę nadajemy im sami przy nagrywaniu):

offset:
12h - 2 bajty - liczba rekrutów (lepiej dać poniżej 150);
6F0h - 2 bajty - liczba poległych żołnierzy;
6F2h - 2 bajty - liczba zabitych przeciwników (dobrze im tak).

Naszych żołnierzy może być sześciu, więc dla każdej z poniższych danych sześć offsetów:

offset:
3Eh, 4Ah, 56h, 62h, 6Eh, 7Ah - 2 bajty - imię żołnierza (wartość od 1 do 359);
40h, 4Ch, 58h, 64h, 70h, 7Ch - bajt - ranga (od 0 do 15);
48h, 54h, 60h, 6Ch, 78h, 84h - 2 bajty - punktacja.

Możemy także zmienić dane bohaterów poległych na polu walki (uczcijmy ich minutą ciszy):

offset:
6D3h, 6D8h, 6DDh, 6E2h, 6E7h - dwa bajty - imię bohatera (jw.);
6D2h, 6D7h, 6DCh, 6E1h, 6E6h - bajt - ranga (jw.);
6D5h, 6DAh, 6DFh, 6E4h, 6E9h - dwa bajty - punktacja.

Następnie numer misji. Z tym będzie już trochę trudniej. W obu grach mamy do zaliczenia 24 misje, przy czym każda z nich zawiera kilka (od 1 do 6) faz, łącznie 72. Dane dotyczące misji zamieszczone są w odpowiednich tabelkach.

Tak więc wpisujemy [w nawiasie kwadratowym przykładowe wartości dla misji nr 19 - Cannon Fodder 2]:

offset:
00h - bajt - numer fazy, od której rozpoczyna się misja (od 0 do 71) 32h]
0Ch - bajt - numer misji (od 1 do 24) [19]
32h - bajt - liczba faz w misji (wartość autentyczna) [4]
34h - bajt - liczba faz w misji (wartość pojawiająca się na ekranie?) [4]

COLONIZATION (PC)

Jeśli chcemy „nabić" sobie trochę towarów w mieście (albo zmniejszyć ich liczbę przeciwnikowi), lokalizujemy jego nazwę (w pliku **COLONY0?.SAV**) i umawiamy się, że pierwszy znak tej nazwy ma offset 0. No i mamy:

offset:
+98h - Food
+9Ah - Sugar
+9Ch - Tobacco
+9Eh - Cotton
+A0h - Furs
+A2h - Lumber
+A4h - Ore
+A6h - Silver
+A8h - Horses
+AAh - Rum
+ACh - Cigars
+AEh - Cloth
+B0h - Coats
+B2h - Trade goods
+B4h - Tools
+B6h - Muskets

Forsa zapisana jest w pliku w normalnej postaci, lecz pozycję za każdym (prawie) razem ma inną.

DETROIT (PC)

Forsa jest zapisana na 4 bajtach pod offsetem 207h.

THE INCREDIBLE MACHINE (PC)
THE EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE (PC)

W pliku **TIM.CFG** pierwszy bajt oznacza liczbę zaliczonych zagadek. Wpisujemy FFh i po kłopocie.

MAŁA, CZARNA I Z PRZYCISKIEM

Oto druga część kolekcji **Przemka Ścierskiego** z Katowic. Przypominamy - dotyczy ona posiadaczy Action Replaya do Amigi 500.

Tytuł	Adres	Efekt
Alfred Chicken	0513F5	życia
Alien Bash	0300B5	życia
Backlash	00A0C0	życia
Ball	00FA20	życia
Blood Money	008C29	życia
Cannon Fodder	01C137	granaty
E-Motion	00410D	życia
Flood	017E77	życia
Jurassic Park	000124	życia
Lotus 2	C0B05F	czas
Megalomania	017ED5	zaludnienie
Mystical	01F1A7	życia
Pacland	00AF23	życia
Pacmania	0053EC	życia
Robocop 2	001695	życia
Smash TV	001A7D	życia
St. Dragon	01160B	życia
Stardust	0993B8	życia
Superfrog	C017CF	życia
Theme Park Mystery	03969B	życia
The Spy Who Loved Me	024DB5	życia
Vaxine	0008F4	kredyty
Wings of Fury	01ED54	życia
Wizball	05907D	życia
Xenon 2	000CCB	życia

CIEKAWOSTKI WUJA ZENONA

W Dyna Blaster pliki **.IMG** z podkatalogu GFX to zwykłe pliki IFF/ILBM - wystarczy zmienić rozszerzenie na **LBM**, na początku pliku zamiast iksów wpisać FORMAAAAILBMBMHD i już można obejrzeć i zmienić wygląd: ludzików, stworków, ścian itp.



W grze Warcraft wszystkie pliki (oprócz data.war) z podkatalogu FDATA, to filmy w formacie FLC - można je odtworzyć (i pozmieniać) np. Autodesk za pomocą Animatora Pro.

Aby szybko znaleźć plik SG wystarczy w naszym ulubionym Norton Commanderze (i nie tylko) włączyć sortowanie wg czasu (Ctrl F5). Jeżeli zegar dobrze działa, to poszukiwany plik powinien znaleźć się na samej górze.

LUDZIE LISTY PISZĄ

Wiemy, że się powtarzamy, ale - piszcie!!! Przysyłajcie pytania i uwagi dotyczące części dla „zielonych", gotowe poprawki i adresy dla Action Replaya, ciekawostki oraz ogólne spostrzeżenia. Jeśli to wszystko znajdzie się kulturalnie na dyskietce, to cóż więcej potrzeba nam do szczęścia? A nagrody (których w tym odcinku zabrakło z powodu braku kandydatów) czekają...

Marcin Wichary i ferajna

KMF FRONTIER Klub

Znowu proszę wszystkich o powstanie. Otóż, kilka godzin przed oddaniem tego tekstu do druku wpadła mi w ręce pecetowa wersja demonstracyjna gry, na którą czekałem półtora roku. Chodzi o Elite III: Frontier II: The First Encounters. Ponieważ miałem za mało czasu na zaznajomienie się z programem, mogę o nim napisać tylko to, że na pececie DX2-66 chodzi wolno, chyba że wyłączy się praktycznie wszystkie detale. Drugą rzeczą, która rzuca się w oczy (dosłownie) jest OBLEŚNA grafika na pulpicie sterowniczym. Wygląda, jak akwarela rysowana w stanie wskazującym... Oblecha...

Myślę, że już w następnym odcinku KMF wygłoszę wykład o wyższości First Encounters nad jakąkolwiek inną grą. Tymczasem oddaję głos Ruchowi Miłośników Frontiera...

ON PRZYSŁAŁ NA DYSKU...

„Zatem do działa (do dzieła?)... do armaty (#-!?), do Pershinga mówmy, bo to i tak wszystko to samo... Ktoś kiedyś powiedział (napisał), że (powstań!) statkiem Mirage (spocznij!) można polecieć do innej galaktyki. BZDURA! Uzbrojony we (własną - he, he...) A4000/040/30MHz, po półgodzinnym blokowaniu klawiatury pilniczkiem do paznokci, kalkulatorem Kazio, pilotem do wieży Słony i zdalnym sterowaniem do garażu, przekonałem się, że ta odległa galaktyka, to nic więcej, jak tylko... (wstrzymać oddech: Mirage; latający dywan perski; krzyżówka córki młynarza z legionem Króla Ćwieczka... nie!) TA SAMA GALAKTYKA, z której się wyleciało! Mamy tu do czynienia z klasycznym zakrzywieniem czasoprzestrzeni wielowymiarowej Zweisteina, objawiającym się przebiegłym (i sadystycznym) uśmieszkiem Pana Brabena, który to - powodowany przez drążące nieustannie wszechświat potoki neutrin, pionów i skwarków - najzwyczajniej w świecie zakołowacił znany nam (Commanderom) wszechświat w coś (k.n.p.!) kulopodobnego, nieskończonego i miękkiego, jak lody waniliowe z bitą śmietaną i brzoskwiniami (mniam!).

Druga sprawa. Nie wiem jak na pececie, ale na Amidze jest możliwość używania skrótów sub-etha-hiper-nad-przestrzennych (już się ślinicie potworki...). Polega to mniej więcej (raczej mniej) na tym, aby siedząc sobie spokojnie na Marsie [0,0 of course], w statku o zasięgu ok. 10 l.ś. (mało) skoczyć powiedzmy... na Arayen [82,0], odległy o 660 l.ś. (Widzieliście już film „Maska" - nie? To polecam - szczególnie scenę przy stoliku, ze szczęką i oczami.) To jeszcze nic. Co powiecie na Zeesswa [164,0], odległy o 1313 l.ś.? Jeżeli komuś to jeszcze nie wystarcza, to ostatni gol - Urveeth [658,-485] odległość 6559,73 l.ś. Tak po prostu. Wystarczy wiedzieć, jak... (a gdy podam adres, to przyślesz mi tę Twoją ładną siostrę na koszt własny?) No dobra. Nie będę wiśnia. Sposób jest następujący:

Lecimy GDZIEKOLWIEK, tankujemy do pełna, mlaskamy w F2 (star map, czy jak tam się to badziewie nazywało), wciskamy shift i dowolny klawisz kierunku na około 10 sekund. Następnie (nie puszczając shifta i kursora) obserwujemy napis Out of range. Gdy mrugnie (a dokładnie, na momencik zmieni się na Fuel required: [coś tam] t), puszczamy kursor i klikamy kilka razy na strzałkę w przeciwnym kierunku (z shiftem, of course), aż otrzymamy nazwę układu, do którego będzie potrzebna określona ilość paliwka. Z reguły jest to ilość na około 10-11 l.ś. Patent jest sprawdzony tylko na mojej wersji Frontiera, ale ta nie była nigdy modyfikowana, ani nie używano w niej żadnego trainera.

Trzecia sprawa. Po #?.#? komu zwrotna gablota, gdy większość dużych bryk ma piękne i funkcjonalne wieżyczki strzelnicze, które zdają się lepsze od każdego maluczkiego myśliwca, jako że i większe działo można w nich umieścić, a i zwrotność o kilka parseków przewyższa myśliwce i całkiem duże i te maluczkie (a jak mi jakiś czaruś skrobnie, że po to, coby za prędkimi planetami ganiać, to mu kulturalnie przepowiem, coby sam se za nimi ganiał i głowy mi starej nie zawracał)."

Commander Asher Sutton, Phlarcan [1869,187]

JAK OSZUKAĆ FRONTIERA (na PC)?

Chciałbym opisać, w jaki sposób można szybko i łatwo dorobić się wysokiej rangi w Imperium. Jednak z góry ostrzegam, że sposób ten jest niemoralny i nie mamy okazji czerpać przyjemności ze swojej gry. Jest to po prosu pójście na łatwiznę. Jeśli jednak ktoś chce zostać szybko Prince i polatać sobie po galaktyce w poszukiwaniu Mirage, niech sobie to przeczyta.

Narzędzie, za pomocą którego będziemy grzebać, nazywa się Game Wizard. Najpierw odpalamy GW, później Frontiera. Czasami gra może się nie odpalić, więc należy pogrzebać w AUTOEXEC.BAT i CONFIG.SYS. Jeżeli wszystko się udało - to lecimy na Facece, wchodzimy do biuletynu, wybieramy ofertę Imperial Navy i bierzemy jedną misję do Vequess. Teraz wchodzimy do GW, bierzemy opcję Edit Memory Contents i opcję przeszukiwania pamięci. Nie będę podawał tu dokładnych adresów pamięci, gdyż u każdego mogą być inne. Każemy szukać (w hex oczywiście):

60 02 C6 05 A9

Po znalezieniu - u mnie wygląda to tak:

```
FA 99 7A 6A 84 02 00 D4 71 00 00 F0 2B 07 00 01
00 56 41 D0 49 58 47 2D 37 31 35 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00 00 09 00 FF 00 F4 01 00
60 02 C6 05 A9 7E D9 11 00 00 00 00 00 00 00 00
```

Ostatni bajt 01 w pierwszej linii, to liczba paczek do przewiezienia, a bajty F4 01 w trzeciej - kasa za paczkę. Pierwsze pięć bajtów w ostatniej linii, to miejsce dostarczenia paczki, a następne trzy - termin jej oddania.

Tak więc można zauważyć, że opis paczki zaczyna się od kwoty, jaką dostaniemy za jej dostarczenie (2 bajty). Można wpisać tam dowolną kwotę np. FF, a wtedy dostaniemy 65535 kredytek za paczkę. Następne 5 bajtów - to miejsce dostarczenia paczki np.

paczka na VEQUESS	to	60	02	C6	05	A9
paczka na SOHOA	to	60	00	C6	05	A9
paczka na ACHENAR	to	60	40	C6	05	A9
paczka na FECECE	to	60	01	C6	05	A9

Jak widać, miejsce dostarczenia paczki możemy sobie także zmienić. W tym wypadku zmieniamy bajty 60 02 C6 05 A9 na 60 01 C6 05 A9 i już nasza paczka ma być dostarczona do FACECE (tam, gdzie właśnie się znajdujemy), a nie VEQUESS.

Mało tego: liczbę paczek możemy sobie „dorobić" ręcznie. W tym celu bajt 01 (liczbę paczek do przewiezienia) zmieniamy na tyle, ile chcemy paczek (np. 10), czyli zamieniamy bajt 01 na 0A. Teraz musimy także dopisać pozostałe części opisu paczki (cenę, miejsce dostarczenia, datę). Po zmianach powinno to wyglądać tak:

```
FA 99 7A 6A 84 02 00 D4 71 00 00 F0 2B 07 00 0A
00 56 41 D0 49 58 47 2D 37 31 35 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00 00 09 00 FF 00 F4 01 00
60 02 C6 05 A9 7E D9 11 00 00 00 00 00 F4 01 00
60 02 C6 05 A9 7E D9 11 00 00 00 00 00 F4 01 00
60 02 C6 05 A9 7E D9 11 00 00 00 00 00 F4 01 00
60 02 C6 05 A9 7E D9 11 00 00 00 00 00 F4 01 00
60 02 C6 05 A9 7E D9 11 00 00 00 00 00 F4 01 00
60 02 C6 05 A9 7E D9 11 00 00 00 00 00 F4 01 00
60 02 C6 05 A9 7E D9 11 00 00 00 00 00 F4 01 00
60 02 C6 05 A9 7E D9 11 00 00 00 00 00 F4 01 00
60 02 C6 05 A9 7E D9 11 00 00 00 00 00 F4 01 00
60 02 C6 05 A9 7E D9 11 00 00 00 00 00 F4 01 00
60 02 C6 05 A9 7E D9 11 00 00 00 00 00 00 00 00
```

Ostatni bajt w pierwszej linii oznacza liczbę misji. I tym sposobem mamy 10 misji, po 500 kredytek każda, do miejsca, w którym się właśnie znajdujemy. Teraz możemy wyjść do gry, wrzucić na ekran spis naszych misji i... zwiększamy upływ czasu do maksimum. Paczki zostaną odebrane, pieniądze dostaniemy, rangę też można sobie szybko wyrobić.

Można zastosować także trick, dzięki któremu rangę Prince można dostać po 2 godzinach gry (a raczej biernego siedzenia przed komputerem). Gdy mamy np. 10 paczek do przewiezienia, to w miejscu liczby naszych paczek do przewiezienia (0A) wpisujemy liczbę mniejszą, np. 5. Adres, w którym znajduje się 05, zapisujemy lub zapamiętujemy (jak kto woli),

przechodzimy do opcji Table Of Memory Locations, wpisujemy tam nasz zapamiętany lub zapisany adres i wykonujemy mrożenie tego adresu. Wychodzimy do Frontiera, robimy podgląd misji, włączamy upływ czasu i paczki zostają odebrane, pieniądze dostajemy - lecz na ekranie mamy ciągle tyle samo paczek! W tej chwili możemy przykleić przycisk myszy (lub klawisze na klawiaturze), zmieniamy także pierwsze bajty wszystkich paczek (7E) na FF i możemy spokojnie iść na obiadzik, tudzież piwko. W tej sytuacji zostajemy biernymi graczami, czasami jednak doglądamy daty i zmieniamy ją na np. dwa miesiące do przodu."

Commander Simon, Nowy Tomyśl, Facece

LUDZIE LIIISTY PISZCIE!

Dziś swoim adresem z innymi miłośnikami Frontiera wymienić się chce
Szymon MIERZYŃSKI
Os. Batorego 37/21
64-300 NOWY TOMYŚL
woj. poznańskie

UPRASZA SIĘ O PRZYSYŁANIE
TIPSÓW DO FIRST ENCOUNTERS!

Imć Traktor II Jr.

KC Kurier CYWILIZACYJNY

Cywilizariusze wszystkich krajów, łączcie się!

Organ Komitetu Centralnego Klubu Gier Cywilizacyjnych

Motto: Zbliżają się wybory do władz miejskich.
Mayor flees in panic.
Tow. Adam Sadowski z Małego Płocka

Inaugurujemy KC jako coś więcej niż Klub Cywilizacji. Jest to zgodne z dyrektywą don Pedra - przekształcenie tete w grupę klubów tematycznych. Zajmiemy się w nim grami: Civilization, Colonization, Master of Orion, Master of Magic, Warlords II, Caesar, Railroad Tycoon, Dune II, Warcraft, Lord of the Realms.

Apelujemy - piszcie krótko, wyraźnie i ciekawie. Objętość KC jest ograniczona - pójdą tylko najciekawsze listy!

Dziękujemy za dyski z rekordami. Niestety, z powodu zmiany formuły KC nie znaleźliśmy już na nie miejsca. Konkurs na hasła gazetowe został wykorzystany przy tworzeniu motta tego wydania KC. Mamy nadzieję, że szybko doślecie następne.

Przedstawiając nurtujące Was pytania, w nawiasie podajemy grę, której dotyczą: Civ = Civilization, Kol = Kolonizacja.

Dlaczego się wiesza? (Civ)

Tow. Leszek z Wrocławia:

- Czy tworzenie fabryk ma sens dla rozwoju populacji miasta?

KC: Nie, tylko dla rozwoju produkcji.

- Dostawałem do 100 pkt. za pokój, czy to wartość maksymalna?

KC: Jak widać, tak.

- Czy celowe jest odbudowywanie Barracks za każdym razem po ich unieważnieniu przez wynalazki?

KC: Tak, jeśli chcesz w tym mieście produkować oddziały weteranów. Również tak, jeśli chcesz zapobiec napadom piratów (którzy rabują całą posiadaną przez miasto żywność oraz zerują aktualną produkcję).

Będzie, czy nie będzie? (Civ & Kol)

Tow. „Bezimienny" (nie podpisał się) z Dąbrowy Górniczej pyta:

- Kto rozprowadza oryginalną wersję Cywilizacji (Amiga) i ile ona kosztuje?

KC: O ile nam wiadomo NIKT. Obecnie IPS walczy o to, aby Civilization ukazała się w serii „Kolekcja Klasyki Komputerowej" po bardzo niskiej cenie (30 zł). Dlatego do tej pory były, i zapewne jeszcze przez jakiś czas będą, problemy z zakupem legalnych wersji na JAKIKOLWIEK komputer, a nie tylko na Amigę.

- Czy gra Colonization będzie wydawana na Amigę? A jeśli będzie, to na jaką i kiedy?

KC: Z ostatniej chwili - MPS zapowiada Kolonizację na Amigę w czerwcu!

Pochwała dociekliwości

Towarzysz Adam Sadowski z Małego Płocka pyta:

- Szlaki handlowe. Zauważyłem, że nigdy nie ma ich więcej niż 3. Czy to oznacza, że miasto może mieć maksymalnie 3 szlaki? Przecież, jeśli wyślę np. czwartą karawanę do kolejnego miasta, to kasę zasila jednorazowa kwota (nie wiem tylko, czy zostaje ustanowiony nowy szlak).

KC: Miasto może mieć tylko trzy szlaki handlowe. Jeżeli karawana trafi do nowego miasta, z którym handel jest bardziej opłacalny, ten szlak wchodzi na miejsce jednego z wcześniejszych.

- Czy to możliwe, aby miasto mogło mieć wielkość 39/40? Jak wynika nawet z Waszego tekstu (G 3/94) jedno pole (nawet po irygacji) może produkować maksimum 3 snopki żywności. Jak wiadomo, miasto wykorzystuje najwyżej 21 pól. A więc maksymalna produkcja żywności to 21*3=63 snopki. Jeśli wiemy, że jeden obywatel zużywa 2 snopki, to 63/2=31,5. Tak więc miasto ma 31 obywateli i jeden snopek nadwyżki, czyli można je określić jako 31/32...

JI: Podam dane dotyczące żywności/produkcji/handlu. Najpierw niewielka errata: DESERT Oasis ma oczywiście w naturze 3/1/0, po irygacji - 4/1/0. W mojej tabelce (tete, Gambler 3/94) nie uwzględniłem wpływu kolei na podwyższenie wskaźników produktywności danego pola. Teraz kolej na uzupełnienie. Wszystkie dane dotyczą demokracji (i - irygacja, m - kopalnie), przy wybudowaniu torów kolejowych.

ARCTIC: 0/0/0; Seals: 3/0/0
DESERT: i - 1/1/2, m - 0/3/2; Oasis: i - 6/1/2, m - 4/3/2
FOREST: 1/3/0; Game: 4/3/0
GRASSLAND: i - 4/0-1/2
HILLS: i - 3/0/0, m - 1/4/0; Coal: i - 3/3/0, m - 1/7/0
JUNGLE: 1/0/0; Gems: 1/0/7
MOUNTAINS: m - 0/3/0; Gold: m - 0/3/10
OCEAN: 1/0/4; Fish: 4/0/4
PLAINS: i - 3/1/2; Horses: 3/4/2
RIVER: i - 4/0-1/2
SWAMP: 1/0/0; Oil: 1/6/0
TUNDRA: 1/0/0; Game: 4/0/0

Mea culpa, mea culpa, mea maxima culpa, że pozwolę sobie skorzystać z nowoczesnej terminologii. Jak widać, teoretycznie, maksymalna wielkość miasta wynosi 21*6/2=63. Oczywiście, jest to mało prawdopodobne...

Uwagi Goliata (Civ)

Tow. Grzegorz GOLIAT Jasiński z Częstochowy przesłał nam parę porad.

Jak uniknąć katastrofy ekologicznej?

a) Jeżeli wycinasz duże połacie dżungli i lasów, to staraj się również je sadzić, najlepiej gdzieś, gdzie nie będą Ci przeszkadzać.

b) Jak najszybciej usuwaj skażenia.

c) Buduj w miastach, produkujących dużo zanieczyszczeń, Recycling Center.

d) Ograniczaj użycie broni jądrowej.

KC: Wskazane jest też wybudowanie Mass Transit. Największe problemy ekologiczne sprawia broń jądrowa.

ABC – Colossus (Civ)

Tow. Justyna Całus z Częstochowy podzieliła się z nami wiedzą historyczno-archeologiczną.

...Colossus, czyli Kolos rodyjski, był jednym z 7 cudów świata antycznego. Stał sobie na wyspie Rodos. W antycznej mitologii wyspa ta była poświęcona bogu słońca - Heliosowi. Po skutecznej obronie wyspy przed napastnikami w 304 BC, jej mieszkańcy, wdzięczni za zwycięstwo, wystawili swojemu bogu w głównym porcie wyspy olbrzymi posąg. Nikt nie wie dokładnie, w którym stał miejscu i jak wyglądał. Niektórzy uważają, że posąg stał w rozkroku u wejścia do portu - tak, że statki musiały przepływać pomiędzy jego rozstawionymi nogami. Prawdopodobnie jednak posąg był ustawiony na obrzeżu portu. Kolosa odlano ze lśniącego brązu. Korona dookoła głowy Kolosa, złożona z promieni, symbolizowała boga słońca. Według zapisków kronikarzy, do budowy posągu zużyto 12,7 ton brązu oraz 7,6 ton żelaza. Ta niewielka ilość brązu wskazuje, że tylko zewnętrzna warstwa posągu wykonana była z brązu i, najprawdopodobniej, odlana na żelaznej konstrukcji. Budowa Kolosa zakończyła się w 290 BC. Niestety, 60 lat później nastąpiło trzęsienie ziemi i Kolos runął do morza, mimo iż w jego wnętrzu umieszczono bloki kamienne, które miały go uratować przed takim właśnie wydarzeniem. Nie wiadomo, co stało się z Kolosem. Istnieje hipoteza, że po zdobyciu Rodos przez armie islamskie w 653 AD brąz załadowano na 900 wielbłądów i wysłano do Syrii. Ale są to tylko podania...

Ekstra opcje (Kol)

Tow. Roman Stopa oraz Tow. Dominik Herman i Łukasz Trykowski przekazali nam prosty przepis na uzyskanie ekstraopcji w Kolonizacji:

zrobić kopię zapasową pliku menu.txt (wersja polska: menu.eng lub menu.pol) i skasować w nim wszystko, co zaczyna się wierszem @PEDIA, ale bez końcowej linii @END. Po włączeniu gry pokaże się dodatkowe menu (można też wpisać Alt+W, Alt+I, Alt+N). Menu zawiera kilka użytecznych opcji, m.in. kreowanie pewnych jednostek (nawet Man-o-War!) oraz pozwala na tworzenie specjalistów oraz nowych budynków. Możemy wybrać inną nację, truć Indian za pomocą DDT, odkrywać mapę itd.

Krytyka Kolonizacji (Kol)

Tow. PJ z Opola (nazwisko zastrzeżone) przesłał ciekawe opinie o Civ i Kol. Pozwolimy sobie na organizację małego tria. Mamy nadzieję, że inni cywilizariusze dorzucą ewentualnie swoje uwagi.

– Kol nie ma „wciągalności" właściwej Civ. Jaki jest sens sprawiania krwawej łaźni wojskom króla?

Sekr. Warzecha (dalej MW): Kol też ma „wciągalność", a najlepszy dowód: odkąd ją obejrzałem (pół roku temu) ANI RAZU nie zagrałem w Civ. Co do wojsk króla – czy nie pomyślałeś o tym, że aby im sprostać, trzeba się jakotako rozwinąć i wykazać przy tym minimum sprytu i zmysłu organizacji? Czy nie zbrzydło Ci wymazywanie biednych przeciwników w Civ? Bo tam o to łatwo, czasem wróg jest w zasięgu ręki, o kilka pól?

– Nie ma żadnego rozwoju cywilizacyjnego!

MW: Jest rozwój ekonomiczny, religijny, militarny i polityczny — nie ma nauki. Ale to wielka zaleta. Co byś powiedział o Ramzesie, który zaczynając kolejną Cywilizację już wie (4000 p.n.e.!), że musi jak najszybciej wynaleźć republikę, kolej, komputery i energię atomową. Czy to nie absurd? W Kol nie ma takich absurdalnych uproszczeń, a „wynalazki" przynoszone Ci przez Ojców Założycieli są bardziej realistyczne.

JI: Kol jest bardziej zbliżona do rzeczywistości. Z jednej strony jest to zaleta, z drugiej – może nieco ujemnie wpływać na grywalność. Wszystko zależy od nastawienia użytkownika.

– Handel. Miłe, ale po co, skoro zupełnie nie wpływa na losy rozgrywki? W grze wcale nie jest ważny harmonijny rozwój, liczy się tylko wojna o niepodległość – im wcześniej, tym lepiej. Nonsens. Przewożenie towarów staje się stratą czasu, podobnie jak budowanie manufaktur.

MW: Widać, że nie zrozumiałeś, na czym polega gra w Kol. Punkty nalicza się głównie za rozwój (ludność, zasoby pieniężne), a nie za czas. Kiedy skończysz szybko, nie uzyskasz nawet połowy punktów za spokojne dokończenie gry. A jeśli wydaje Ci się, że handel jest niepotrzebny, to spróbuj w ogóle nie handlować!

– Obłąkańcze algorytmy walki – mając przewagę 8:1 można przegrać!

JI: Jak pokazuje historia, zdarzały się jeszcze większe przegrane. Ponadto, siły wojskowe były wtedy wyposażone w niedoskonałą broń, co miało znaczny wpływ na losy walki.

– Indianie. Wisi im fakt atakowania sąsiedniej wioski...

JI: Rzeczywiście, jeżeli wioski należą do tego samego plemienia, to powinna być jakaś reakcja.

PJ: W Ameryce nie ma kopalni złota.

MW & JI: Złoto pochodziło wtedy głównie z eksploatacji złóż powierzchniowych. Inaczej przedstawiała się sprawa ze srebrem (czego doskonałym przykładem są kopalnie w Potosi). Obecność takich kopalni uwzględniono w grze. Rzeczywiście, przydałoby się więcej bogactw naturalnych – kamienie szlachetne, przyprawy korzenne, a nawet ziemniaki.

KC – redagują

Jacek Ilczuk i Maciej Warzecha

Zwracamy tylko dyskietki zaopatrzone w kopertę zwrotną. Akceptujemy listy na dyskietkach JEDYNIE w formacie ASCII.

HELL (IBM PC)

UNION STATION: DANTE'S APARTMENT – porozmawiaj z Dante. Weź KEY TO DANTE'S APARTMENT ze stolika komputerowego.

GEORGETOWN: CAPTAIN JERSEY'S KITCHEN – porozmawiaj z Jerseyem. Weź SCRUB LIST ze stołu i przeczytaj go.

FOGGY BOTTOM: ENTRANCE TO INTERFACE – porozmawiaj z Karlem (człowiek za drzwiami). Wpisz hasło: SESAME. Wejdź przez kanał. Zwerbuj Cynna Stone. Porozmawiaj ze Scubem Stevensem. Zwerbuj go do swojej drużyny. Porozmawiaj z Mindrunnerem i Sophią Bene (zwerbuj ją). Porozmawiaj z Kween Chaos. Wejdź do biura Mr Beautiful (drzwi po lewej) i porozmawiaj z Abonidesem. Wpisz hasło CONDEMNATION. Zgódź się na propozycję Mr Beautiful (YES). Kiedy przybędziesz do piekła, weź wszystkie możliwe do zabrania przedmioty. Idź do następnego pomieszczenia i porozmawiaj z demonem Saguinarius. Po powrocie porozmawiaj z Mr Beautiful.

THE MALL: VOICE OF GOD RADIO – porozmawiaj z Nickiem Cannonem.

JUDICIARY SQARE: PHREAKBEATS HANGOUT – porozmawiaj z ludźmi.

UNION STATION: OSCAR DREXLER'S APARTMENT – porozmawiaj z Oscarem.

McPHERSON SQARE: GANG ALLEY – porozmawiaj z ludźmi. Pójdź do CLEAN CLUB HOUSE (na lewo) i porozmawiaj z Gracie Lovell.

GALLERY PLACE/CHINATOWN: PAP PAP JOHN'S COMIX SHOP – porozmawiaj z Anną Mae. Włącz komputer. Naciśnij ENTER, żeby wyczyścić ekran. Jako hasło wpisz IMPERATOR. Porozmawiaj z Anną, dostaniesz od niej komiks.

McPHERSON SQUARE: GANG ALLEY – wejdź do Clean House. Po prawej stronie na dole znajduje się wejście do CLEAN MEETING ROOM. Porozmawiaj z Temprance Lector i Phrachie. Na pytanie Phrachie odpowiedz: YES. Wróć do głównego pomieszczenia i porozmawiaj z Gracie. Idź do DEADLY 7 CLUB HOUSE (po prawej) i porozmawiaj dwa razy z Electric Sex (leży na sofie). Idź do DEADLY MEETING ROOM (wejście znajduje się na dole po lewej) i porozmawiaj z Barbarą Bacchus i Languo.

McPHERSON SQUARE: CYBERSHOP – podnieś COPPER TUBINGS z podłogi i porozmawiaj z Dr Clean. Przyjmij jej ofertę (YES).

GALLERY PLACE/CHINATOWN: ALDOUS XENON'S LOFT – porozmawiaj z Aldous Xenon i weź HOMING DEVICE.

THE PENTAGON: PENTAGON GARAGE OFFICE – weź FORGER SKILL z inwentarza Sophii Bene i użyj na PASS TEMPLATE (powstanie SECURITY PASS). Porozmawiaj ze strażnikiem i pokaż mu SECURITY PASS. Wejdź do garażu. Weź MECHANIC'S CREEPER i zbadaj LUNCH BOX. Wróć i porozmawiaj z Dispatcherem. Powiedz mu, żeby przywołał (TO PAGE) Jo Boyle. Wejdź do garażu i umieść HOMING DEVICE w samochodzie.

GALLERY PLACE/CHINATOWN: ALDOUS XENON'S LOFT – porozmawiaj z Aldous Xenon.

DUPONT CIRCLE: BRITISH EMBASSY – za drzwiami po lewej znajduje się biuro senator Burr. Porozmawiaj z Derek Literati i senator Burr.

THE PENTAGON: PENTAGON RECEPTION AREA – porozmawiaj z recepcjonistą. Zapyta on, gdzie chcesz się dostać. Jako odpowiedź podaj: GEN. MANGINI'S OFFICE. Stań na ruchomym chodniku i wejdź przez otwarte drzwi (jeżeli nie chcą się otworzyć, użyj LOCKPIT). Porozmawiaj z Sanguinariusem i przyjmij jego propozycję. Gdy przybędziesz do piekła, użyj HELL BLADE na Krystal Getty.

FEDERAL TRIANGLE: TRANGRESSION ENTRANCE – otwórz drzwi, używając LOCKPIT i wejdź do biura Jean Saint Mouchoir. Weź PENCIL ze stolika (leży obok komputera) i użyj go na NOTEPAD. Włącz komputer i wpisz hasło GOD'S JUSTICE. Informacje wewnątrz komputera chronione są przez hasła. W tej chwili masz dostęp tylko do niektórych informacji. Są to: DEMONS, DEAN STERLING, CITIZIENS FREEDOM FRONT (hasło FOGGY BOTTOM), GOVERNMENT OPERATIONS – NIGHT OF THE TITANS (hasło HELL PIT), GIDEON ESHANTI AND RACHEL BRAQUE, FRINGE OPERATIONS (hasło DEAN STERLING), SOLENE SOLUX i ACTI-DECK. Przeczytaj wszystkie dostępne informacje.

CAPITOL SOUTH: GNOSTIC'S OFFICE – porozmawiaj z prof. Coronary, idź do następnego pokoju i porozmawiaj z Wickersham Dodge i Daniel.

GEORGETOWN: PSIONIC LEAQUE HEADQUARTERS – wejdź przez drzwi przed Tobą i porozmawiaj z Suzy Toast.

WATERGATE: ESCHATOLOGY INC. OFFICES – porozmawiaj z Hercule Rue Des Couers i Christy Abraxis.

ARLINGTON: RESURRECTION UNLIMITED – porozmawiaj z technikiem i wejdź przez drzwi. Teraz masz do przejścia najbardziej bezsensowny – zręcznościowy fragment gry. Używając MECHANIC'S CREEPER masz osiągnąć drugi koniec korytarza, unikając systemu alarmowego. Nagraj grę i przygotuj się na co najmniej godzinę walki z systemem alarmowym. Gdy przejdziesz – zbadaj pojemnik, w którym znajdziesz ciało z łacińskimi napisami.

FEDERAL CENTER SW: NEW CORPOREAL BIOLOGICS – weź ELECTRO MAGNET, LARGE BEAKER i SMALL BEAKER. Użyj JURY RIG SKILL (z inwentarza Scub Stevensa) na COPPER TUBINGS i uzyskasz STILL. Porozmawiaj z Brewertem.

McPHERSON SQUARE: GANG ALLEY – idź do DEADLY 7 MEETING ROOM i daj STILL Languo. Porozmawiaj z nim. Wróć do głównego pokoju i porozmawiaj z Electric Sex. Daj jej KEY TO DANTE'S APARTMENT. Idź do pokoju Dolph Van Ittey i włącz komputer. Hasłem jest BLOODNET. Przeczytaj wszystkie informacje. Wróć na ulicę i porozmawiaj z Christopherem i Chastity Bene.

GEORGETOWN: PSIONIC LEAQUE HEADQUARTERS – porozmawiaj z Suzy Toast.

CAPITOL SOUTH: MENIAL'S WORLD HEADQUARTERS – weź butelkę piwa z lodówki i użyj na niej DREAM POWDER (z inwentarza Scuba Stevensa). Porozmawiaj z Mickiem i włóż piwo do lodówki. Poczekaj, aż

Mick zaśnie i weź COLLECTOR UNIT.

GEORGETOWN: PSIONIC LEAQUE HEADQUARTERS - daj COLLECTOR UNIT Suzy Toast, a ona przerobi go dla Ciebie.

FOGGY BOTTOM: ASYLUM WAITING AREA - porozmawiaj z ludźmi. Idź do następnego pokoju i użyj na przebywających w nim ludziach COLLECTOR UNIT.

L'ENFANT PLAZA: FITZGERALD'S SPEAKEASY - weź butelkę piwa z baru i porozmawiaj z Milwaukee Jackiem. Porozmawiaj ze Splits Magnola. Rzuć butelką piwa w telewizor. Rekrutuj Splits, zwolnij Scuba Stevensa.

GEORGETOWN: PSIONIC LEAQUE HEADQUARTERS - porozmawiaj z Suzy Toast.

FARRAGUT NORTH: DEAN STERLING'S OFFICE - porozmawiaj z Dean Sterling.

UNION STATION: ASMODEUS PORN STUDIO - porozmawiaj z Grindą, Rutterkind i Asmodeusem. Gdy przybędziesz na miejsce przeznaczenia, jeszcze raz porozmawiaj z Asmodeusem. Kiedy wrócisz do rzeczywistości - porozmawiaj z Dean Sterlingiem i weź PSYCHOPOMP z podłogi.

UNION STATION: DANTE'S APARTMENT - porozmawiaj z Dante. Użyj PSYCHOPOMP na sobie. Wpisz adres GARAGE i porozmawiaj z DEEPTHROAT.

L'ENFANT PLAZA: THE COLLECTOR'S ROOM - użyj ELECTRO MAGNET na PARCHEMENT.

CAPITOL SOUTH: GNOSTIC'S OFFICE - porozmawiaj z prof. Coronary. Idź do następnego pokoju. Porozmawiaj z Daniel. Weź notatkę z komputera, przeczytaj ją. Wróć i porozmawiaj z prof. Coronary.

DUPONT CIRCLE: BRITISH EMBASSY - idź do CONTROL ROOM i porozmawiaj z senator Burr i Kateriną Goertz. Użyj PSYCHOPOMP na sobie i wpisz adres CHARON. Gdy przybędziesz do piekła - porozmawiaj z Charonem i wybierz cel podróży:

- Beautiful's Hostage Hellpit - weź STEEL COVER i BEER MUG. Użyj MUG na ACID POOL.
- The Hell Zoo - weź STAFF, JAR FOOD, FLOATING BEAST, BUCKET OF STYX WATER i ZOO KEY. Porozmawiaj. Użyj JAR FOOD na Machalusie. Użyj ZOO KEY na ANIMAL CAGE.
- The Wall of Flame Hellpit - porozmawiaj z Prudence Alala. Włóż STEEL COVER do STEAM HOLE. Stań na STEEL COVER.
- The Hell Ice Field - użyj FLOATING BEAST na sobie i pokaż, gdzie masz lecieć (stań po prawej stronie postaci zakutej w lód). Użyj BUCKET OF STYX WATER na ICE BLOCK.
- The Hell Music Room - porozmawiaj z Alice Trenton. Podłoga jest podzielona na kwadraty. Każdy kwadrat odpowiada innej nucie (kliknij RMB, żeby się dowiedzieć, który kwadrat - której nucie). Zaznacz kwadraty z nutami (po kolei) B E C A G.
- The Hell Dentist Office - porozmawiaj z demonem. Użyj NERVE GAS na NO2 TANK. Weź NO2 i DENTIST DRILL.
- The Rat Room - porozmawiaj z Dingo Tucker i użyj NO2 na RAT CAGE.

FOGGY BOTTOM: ENTRANCE TO INTERFACE - idź do biura Mr Beautiful i porozmawiaj z gangsterem. Weź CUE STICK (nie bierz głowy). Kliknij na szafie w prawym górnym rogu. Rozwiązanie zagadek: E3, D9, E8. Wejdź do SECRET ROOM i porozmawiaj.

THE MALL: VOICE OF GOD - Daj Mr Beautiful DAT Nickowi Cannonowi.

UNION STATION: DANTE'S APARTMENT - porozmawiaj z Dante. Użyj PSYCHOPOMP na sobie i wpisz adres GARAGE. Porozmawiaj z Deepthroat.

FEDERAL TRIANGLE: BUREAU OF RECORDS - porozmawiaj z Mr Calcutta i Ms Stinson.

FEDERAL TRIANGLE: TRANSGRESSION ENTRANCE - otwórz drzwi za pomocą LOCKPICK i otwórz biuro. Włącz komputer. Wejdź do katalogu Goverment Operations/Massimo Eddy (hasłem jest TRIANGLE). Użyj FORGER SKILL (inwentarz Bene) na CREDENTIALS TEMPLATE.

FEDERAL TRIANGLE: BUREAU OF RECORDS - porozmawiaj z Mr Calcutta.

ARLINGTON: LEE MANSION GUARD ROOM - użyj zdolności psionicznych Splitsa na strażnikach i wejdź do następnego pokoju. Użyj CUE STICK na lampie. Wejdź przez drzwi i porozmawiaj z Massimo Eddy. Obejrzyj to, co od niego dostaniesz.

DUPOND CIRCLE: BRITISH EMBASSY - porozmawiaj z Kateriną Goertz (jeżeli nie dowiesz się, gdzie są zakładnicy - wyjdź do miasta i po powrocie jeszcze raz porozmawiaj - i tak aż do skutku). Użyj PSYCHOPOMP na sobie i wpisz adres CHARON. Porozmawiaj z Charonem i podaj cel swojej podróży:

- The Belly Of The Beast - porozmawiaj z Thelmą Bay Chesapeake. Weź STONE i FEMUR BONE. Załóż STONE na BONE.
- The Abyss - porozmawiaj z Jeremy Verdim i Gackiem. Użyj MUG OF ACID na HELL BLADE. Daj MUG OF ACID Gack'owi. Weź BUCKED OF TAR.

FEDERAL TRIANGLE: TRANSGRESSION ENTRANCE - otwórz drzwi za pomocą LOCKPICK i wejdź do biura. Włącz komputer i wejdź do katalogu Goverment Operations/Night of Re-Entombment. Hasła to: Jeremy Verdi i Gesticulate. Przeczytaj MEMO.

UNION STATION: DANTE'S APARTMENT - porozmawiaj z Dante i użyj PSYCHOPOMP na sobie. Wpisz adres GARAGE i porozmawiaj z Deepthroat.

THE PENTAGON: PENTAGON RECEPTION AREA - porozmawiaj z recepcjonistą, żeby Cię skierował do THOMAS MEACULP'S OFFICE. Wewnątrz włącz komputer. Hasła:

1. Shudder is to fear as Crying is to SORROW.
2. Fan is to air conditioner as Keyboard is to DECKING UNIT.
3. Suicide is to death as Embezzlement is to WEALTH.
4. Charon is to perditions as Freeways is to Los Angeles.

Wróć do recepcji. Niech recepcjonista skieruje Cię do PENTAGON JAIL. Wewnątrz użyj EMP GRENADE na strażniku i MINI BOMB na CELL.

DUPONT CIRCLE: BRITISH EMBASSY - porozmawiaj z senator Burr i Jeremy Verdi. Daj Verdiemu notatkę od Massimo i porozmawiaj z nim. Porozmawiaj z Kateriną Goerz. Dowiesz się, gdzie są zakładnicy (jeżeli nie - to wyjdź do miasta, wróć i jeszcze raz zapytaj - i tak, aż do skutku). Użyj PSYCHOPOMP na sobie i wpisz adres CHARON. Porozmawiaj z Charonem i wybierz cel podróży:

- The Hell Steel Mill - porozmawiaj z Brett Carew i użyj STAFF na GEARS.
- Hell's Desert - porozmawiaj z Walker Dash i Atroxias. Użyj DENTIST DRILL na WATER JAR.
- The Hell Schoolroom - porozmawiaj z Randalem Singh i Mr Maledictum. Rozwiązanie zagadek:

1. Des Moines Iowa
2. Little Rock Arkansas
3. Helena Montana.

- Mephisto's Throne Room - porozmawiaj z Mephisto. Po walce weź jego HAND.
- Beelzebub's Throne Room - użyj BUCKET OF TAR na podłodze. Weź jego WING po walce.
- Belial's Throne Room - użyj EXPLOSIVE CHARGE na podłodze. Weź MEDAL po walce.
- CERBERUS LAIR - idź drzwiami na wprost. Poczekaj aż demon odejdzie i weź BRUSH z podłogi. Użyj BRUSH na SATAN'S GATE i napisz GOD IS DEAD. Wejdź do środka i walcz. Po walce wracaj do rzeczywistości i porozmawiaj z Kateriną Goertz i senator Burr. Użyj PSYCHOPOMP na Racheli i jako adres wpisz SPAWNER.

THE PENTAGON: PENTAGON RECEPTION AREA - recepcjonista skieruje Cię do THE PNEUMATIC DELIVERY ROOM. Gdy tam dotrzesz, weź PNEUMATION TUBE z podłogi i włóż do niej GAS BOMB (powstanie BOMB-TUBE). Porozmawiaj z Jate i daj jej BOMB TUBE. Napisz adres MIRACULUM SEPULCRUM. Wyjdź i niech recepcjonista skieruje Cię do PENTAGON CHAPEL. Gdy się tam dostaniesz, weź THE TAPER z podłogi i zapal świece licząc od lewej strony: 6, 3, 1, 4, 7, 2, 5, 10, 8, 9. Po walce wejdź do dziury, z której wyszedł Solene Solux. Użyj HELL BUG DISK na HELL COMPUTER i... obejrzyj zakończenie.

Darek Bujalski

King's Quest 7 (IBM PC)

Wskazówki do części pierwszej

Szczuro-Kangur:
Gdy otworzy drzwi, zagadaj do niego (w tym celu należy kliknąć na rozmówcy myszą). Aby dobić ze stworem targu, zwróć mu najpierw okulary, które wcześniej stracił na rzecz Szakala (patrz następny akapit). Teraz możesz wręczyć mu ziarno, w zamian za które otrzymasz turkusowy wisiorek.

Szakal:
Musisz go schwytać w celu odzyskania okularów, które następnie zwrócisz szczurowi. Istnieją na to dwa sposoby. Pierwszym jest użycie rogu myśliwskiego: zadmij najpierw na Valanice, aby ją uchylić, a następnie w norę Szakala - wypłoszony zwierz wpadnie Ci w ręce. Drugi sposób - możesz go złapać używając liny na jednym z dwóch kaktusów z pierwszego screenu „pustynnego".

Duch Pustyni:
Włóczy się po obrzeżach Bezkresnej Pustyni. Aby go znaleźć, zaryzykuj zapuszczenie się w głąb morza piasków, lecz nie dalej niż na dwa screeny

ponieważ zgubienie drogi oznacza śmierć. Kiedy napotkasz Ducha Pustyni, klinij na nim myszą, a następnie daj mu świeżej wody. W zamian zostaniesz poinstruowany, jak opuścić pustynię oraz otrzymasz do wyboru: linę lub proszek w buteleczce. Cokolwiek wybierzesz - przyda Ci się. Po dokonaniu wyboru udaj się na północ. Uwaga: Spotkanie z Duchem Pustyni nie jest konieczne do ukończenia gry.

Jak otrzymać świeżą wodę:
Udaj się do screenu z sadzawką słonej wody i posążkiem boga. Kliknięcie na posążku pozwoli Ci poznać formułę uzyskiwania świeżej wody. Następnie użyj grzebienia Roselli na Valanice, co wywoła szloch u tej ostatniej. Teraz zaprowadź Valanice do bożka wody i w ten sam sposób spowoduj, żeby spłakała się do czary. Weź miskę Valanice, nabierz do niej słonej wody z sadzawki i przelej do naczynia trzymanego przez posążek. Na koniec włóż bożkowi do ręki kłos zboża. Do nabrania świeżej wody z czary użyj miski Valanice.

Jak osuszyć sadzawkę:
Formułę dotyczącą osuszenia sadzawki poznasz, klinąwszy myszą na przedmiocie znalezionym przed jaskinią. Dalej kliknij na twarzy boga wody tak, aby jego głowa obróciła się w kierunku boga słońca. Kolejny klik wykonaj na kołnierzu posążka. Umieść turkusy w środku kołnierza, pod podbródkiem postaci - sadzawka wyparuje.

Jak załatwić skorpiona:
Można na dwa sposoby. Pierwszy: użyj na bestii proszku, który dostałeś od Ducha Pustyni, co spowoduje sprowadzenie skorpiona do rozsądniejszych rozmiarów. Drugi: ze spódnicy oraz kija zmajstruj flagę i za jej pomocą spowoduj, by głupie bydlę zaklinowało swój ogon w ścianie. W wypadku drugiej metody zalecany jest pośpiech, ponieważ skorpion wkrótce się uwolni.

Ołtarz w świątyni skorpiona:
Na początek kliknij na znajdującej się przed ołtarzem kropli deszczu. Weź czerwoną skałę i umieść ją w otworze na szczycie ołtarza. Następnie weź złotą skałę i włóż ją do ręki posągowi na ołtarzu. To samo ze skałą niebieską. Zabierz turkus, który się wyłonił.

Jeśli się zgubiłeś na pustyni:
Droga wyjścia z pustyni prowadzi przez otwór gębowy kamiennej głowy. Aby go otworzyć, musisz połączyć dwie posiadane połówki tak, żeby otrzymać kompletny turkusowy klucz. Należy go umieścić w otworze w kształcie strzały znajdującym się na kamiennej głowie. Inny sposób opuszczenia pustyni to marsz cały czas na północ - idąc w tym kierunku powinieneś dotrzeć do wybrzeża.

Co i gdzie:
Okulary odbierasz szakalowi. Róg myśliwski leży przy ciele Ducha Pustyni, dwa screeny na południe od świątyni skorpiona. Lina lub proszek są darem od Ducha Pustyni. Kosz i garnek znajdziesz w jaskini. Ziarno zboża leży w znalezionym koszu, a ziarno dyni w wyschniętej skorupie przed jaskinią. Turkusowy wisiorek Szczuro-Kangur wymienił na swoje okulary. Kłos zboża powstanie po zagrzebaniu ziarna w wilgotnym piasku u wejścia do jaskini. Na brzegu sadzawki ze słoną wodą znajdziesz nieco soli. Futro - w pobliżu nory szakala. Połowa turkusowego klucza spoczywa na dnie wyschniętej słonej sadzawki, a jego druga połowa - na ołtarzu w świątyni skorpiona.

Wskazówki do części drugiej

Kucharz:
Aby się go pozbyć, będziesz musiał użyć mechanicznego szczura. Kucharz pogna za nim do spiżarni. Jeśli zapomniałeś listy składników - wystarczy kliknąć na Mathilde.

Troll-kowal:
Trzeba się go pozbyć, żeby zdobyć srebrną łyżkę oraz iskrę. Aby tego dokonać - użyj siarki na kuźni. Gdy troll zaśnie, zabierz brakujące składniki. Na koniec kliknij na Mathilde - powie Ci, co robić dalej.

Jak zdobyć srebrną łyżkę:
Najpierw uśpij trolla-kowala. Dalej kolejność kliknięć jest następująca: weź szczypce, użyj ich na formie, szczypiec i formy użyj na kuble wody, z kubła wyciągnij łyżkę.

Troll na moście:
Wygrzeb z bagna wózek. Z posiadanej tarczy wykręć hacel i z jego pomocą umocuj tarczę na wózku. Tak przygotowanym pojazdem rozpędź się ze wzgórza w kierunku mostu - trolla masz z głowy.

Crystal Dragon:
Musisz zdobyć łuskę z jego cielska. Aby tego dokonać będziesz potrzebował iskry. Udaj się do kuźni, za pomocą miecha napal w piecu i użyj latarni, aby uzyskać iskrę (dokonać tego można dopiero po uśpieniu trolla-kowala, patrz wyżej). Zaiskrzoną latarnię użyj na smoku - otrzymasz klejnot. Idź z nim do jubilera, dostaniesz młotek i dłuto. Wróć do smoczej jamy i za pomocą powyższych narzędzi odłup sobie łuskę (zanim się do tego zabierzesz upewnij się, że ogon smoka spoczywa na ziemi).

Jak wydostać się z sypialni:
Tunelem ukrytym za portretem króla trolli. Aby się tam dostać, należy ustawić na sobie kolejno: nocny stolik, krzesło, podnóżek. Teraz wystarczy wdrapać się na szczyt powstałej konstrukcji i tunel stoi przed Tobą otworem.

Jak wydostać się z podziemi:
Po przemienieniu się na powrót w człowieka użyj na Mathilde ropuchy. Dostaniesz linę, która pozwoli Ci naprawić windę. Z Malicią, z kolei, poradzisz sobie za pomocą mechanicznego szczura. Za pomocą naprawionej windy opuszczasz podziemia.

Co i gdzie:
Mechanicznego szczura mały troll pozostawił w wielkim hallu. Upieczone chrząszcze oraz puchary, miedziany i złoty, znajdują się w kuchni. Siarkę i latarnię można znaleźć w screenie wiatrów, na północ od kuźni. Szmaragdowej wody szukaj w screenie wiatrów (do jej nabrania posłuż się pucharem). Klejnot, otrzymany od smoka w zamian za iskrę, wymień u jubilera na młot i łopatę. Tarcza wisi na ścianie w wielkim hallu. W tym samym pomieszczeniu znajdziesz ropuchę.

Wskazówki do części trzeciej

Gila Monster na pustyni i pająk w lesie:
Pierwszemu należy wręczyć opuncję, możesz ją strącić za pomocą kija z jednego z rosnących przed kamienną głową kaktusów. Drugiego złap do wiadra, a następnie kliknij na kolibrze.

Jeleń i skalny duch:
Z jeleniem warto pogadać, dowiesz się wielu interesujących rzeczy. Skalnego ducha obudź za pomocą piórka. Nie będzie chciał z Tobą rozmawiać, o ile wcześniej nie rozmawiałeś o nim z jeleniem. Z budzeniem ducha możesz równie dobrze zaczekać do części piątej.

Jak odnaleźć święty nektar:
W tym celu musisz najpierw schwytać pająka i uwolnić kolibra. Następnie kliknij na kwiatach nektaru znalezionych w screenie z posągami panienek. Gdy koliber poprosi o naczynie - daj mu garnek. Po otrzymaniu nektaru, użyj go na dzbanie trzymanym przez kamienną pannę, co spowoduje, że rzeka popłynie. Nie będzie to możliwe, jeśli wcześniej nie odbyłeś rozmowy ze skalnym duchem. Możesz jednak, tak jak z budzeniem ducha, zaczekać z uruchamianiem rzeki do części piątej.

Arcyksiążę i wejście do Falderal:
Do Falderal z łatwością dostaniesz się przez małe, czerwone drzwi na prawo od wielkiej bramy. Na Arcyksięcia poskutkuje grzebień Roselli.

Snake Oil Salesman:
Musisz uzyskać od niego maść, która pozwoli Ci przejść przez las. Jeśli rozmawiałeś wcześniej z jeleniem - wystarczy kliknąć na sprzedawcy. Jeśli nie, użyj na nim grzebienia Roselli.

Town Hall i China Bird:
Dostać się do Town Hall możesz jedynie w masce. Aby ją zdobyć, idź porozmawiać z właścicielem chińskiego sklepu, a następnie po ptaszka, który siedzi w klatce w pobliżu kramu sprzedawcy oliwy. Ze zdobycznym zwierzęciem udaj się z powrotem do chińskiego sklepu. W zamian za ptaszka otrzymasz od właściciela maskę.

Magiczna statuetka:
Znajduje się w biurze Arcyksięcia w Town Hall. Wejdź do Town Hall i znajdź schody. Szukasz pomieszczenia, do którego prowadzą drzwi obrócone prawą stroną na zewnątrz. Gdy się tam znajdziesz, kliknij na lustrze pokazującym odbicie Valanice do góry nogami. Gdy już dostaniesz się do gabinetu Arcyksięcia, kliknij na szufladzie biurka, a następnie na znajdującej się wewnątrz statuetce, aby ją zabrać.

Księżyc w stawie:
Będzie Ci potrzebny kij pastucha. Na początek z gniazda przedrzeźniacza zabierz pięciocentówkę. Idź do Faux Shop i za te pieniądze kup książkę, którą wręczysz znajomemu Szczuro-Kangurowi, w zamian za co otrzymasz potrzebny Ci kij. Za jego pomocą wydobądź księżyc ze stawu.

Co i gdzie:
Opuncja - na pustyni, w pobliżu kamiennej głowy. Święty nektar znajdziesz na urwisku w screenie z kamiennymi posągami panienek. Chiński ptaszek siedzi w klatce obok kramu sprzedawcy oliwy. Wymienić go można na maskę w chińskim sklepie. Magiczna statuetka - w biurku, w gabinecie Arcyksięcia. Pięciocentówkę wyjmujesz z gniazda przedrzeźniacza i kupujesz za nią książkę w Faux Shop. Piórko znajdziesz przy

gumowym kurczaku. Księżyc jest w stawie - należy go wyciągnąć za pomocą kija.

Wskazówki do części czwartej

Zanim uratujesz króla trolli.

Winda runęła i zginąłeś:

Gdy grabarz podniesie łopatę, kliknij na niej i jesteś uratowany.

Grabarz:

Rozmawiaj z nim, ile zdołasz. Gdy wręczysz mu jego szczura, w dowód wdzięczności - z chęcią wykopie Ci dziurę.

Koroner:

Zapukaj do nawiedzonego domu otoczonego ogrodzeniem z kutego żelaza. Koroner zaprosi Cię do środka. Podczas rozmowy dowiesz się, że potrzebny mu kręgosłup. Otrzymasz w zamian dziwne zwierzę, które z kolei możesz przehandlować z małymi upiorkami na szczura grabarza.

„Domek na drzewie" upiorków:

Wejść tam możesz tylko podczas nieobecności mieszkańców, wystarczy kliknąć na windzie. Jeśli, będąc wewnątrz, usłyszysz powracające upiorki - skacz przez okno.

Jak wycyganić szczura:

Gdy małe upiorki wyjdą na taras swego domku - kliknij na nich dziwnym zwierzęciem, które otrzymałeś od koronera. Upiorki zgodzą się ubić z Tobą interes. Dziwnego zwierzaka włóż do windy, ale przypadkiem nie wchodź do niej sam. Słuchaj uważnie śpiewu upiorków - uzyskasz w ten sposób ważkie informacje dotyczące Boogeymana.

Kot w trumnie:

Młotkiem i dłutem otwórz trumnę. Pogadaj z kotem, a dowiesz się, że król Otar znajduje się w pułapce.

Jak dotrzeć do króla:

Stojąc opodal pułapki, zadmij w róg otrzymany od grabarza. Upewnij się, czy gałąź w kształcie węża jest skierowana do dołu; w przeciwnym razie Boogeyman przyjdzie po Ciebie. Kiedy grabarz skończy kopać dziurę - kliknij na niej i wchodzisz do środka.

Kombinacja zamka na trumnie:

Jest zapisana na domu koronera w wypalonym dworze. Brzmi ona: czaszka, nietoperz, pająk.

Opuszczenie trumny wraz z królem:

Pokaż królowi ropuchę. Użyj młotka i dłuta, w celu wyłuskania klejnotów z królewskiej bransolety. Musisz zrobić to szybko, w przeciwnym razie znajdziecie się w niebezpieczeństwie.

Po uratowaniu króla trolli

Jak wydostać się z krainy Ooga Booga:

Idź do koronera, dowiesz się o drogę. Dostaniesz również defoliant. Posłuż się nim w razie, gdyby zaatakował się potwór z bagien.

Nawiedzony las:

Z wełnianej pończochy i srebrnej kulki zmajstruj procę i za jej pomocą pozbądź się niedźwiedzia.

Jak zdobyć kwiatek:

Użyj „stopy w torbie" (?!) na mięsożernych roślinach. Stopa pochodzi z „domu na drzewie" upiorków.

Jak wejść do domu Malicii:

Zajdź dom od tyłu. Kliknij na pnączach, aby nimi poruszyć. Powiększ dziurę pod domem za pomocą łopaty grabarza i wejdź do wnętrza. Upewnij się, że światła w domu są zgaszone i wszystko dzieje się pod nieobecność Malicii. Zwróć uwagę na to, czy pies szczeka. Jeśli tak - Malicia jest w domu.

Jak nie zginąć zaraz po wejściu:

Po wejściu usłyszysz nadchodzącą Malicię. Kliknij na podłodze, aby się schować. Jeśli Ci się to nie uda, to znaczy, że Malicia była w domu, gdy wchodziłeś.

W domu Malicii:

Jeśli pies próbuje Cię obwąchiwać, użyj na nim defoliantu. Po wyjściu Malicii, kliknij kilkakrotnie na dolnej szufladzie kredensu. Za którymś razem znajdziesz tajemnicze urządzenie. Przed wyjściem poukładaj wszystko po staremu i zamknij szufladę. Jeśli tego nie zrobisz, Malicia Cię znajdzie. Opuść dom tą samą drogą, którą wszedłeś.

Brama do podziemi w Falderal:

Znajduje się w prochowni w Town Hall (jak się tam dostać - patrz część III, akapit 7). Gdy już tam dotrzesz, kliknij na podstawie figury cherubina, a następnie wełnianą pończochą wytrzyj plamę. Za pomocą młotka i dłuta wejdź w posiadanie złotej winorośli (?!), której następnie użyj na figurze cherubina.

Otwarła się, ale nie do końca:

Użyj różdżki na skarabeuszu. Gdy król trolli stanie się sobą - wyważy drzwi. Kliknij na otworze w podłożu, aby podążyć za królem do podziemi.

Co i gdzie:

Kręgosłup i stopę znajdziesz w „domku na drzewie" upiorków. Dziwnego zwierzaka uzyskanego od koronera w zamian za kręgosłup - wymienisz u upiorków na szczura. Zwracając szczura grabarzowi otrzymasz róg. Życie dostaniesz od czarnego kota. Welon stworzy król trolli, gdy go uratujesz. Defoliant dostajesz od koronera. Wełnianą pończochę i urządzenie obronne znajdziesz w domu Malicii. Złotej winorośli szukaj w prochowni w Town Hall.

Wskazówki do części piątej

Falderal, lasy, Ooga Booga

Jak umieścić księżyc na niebie:

Odnajdź drzewo przedrzeźniacza. Użyj gumowego kurczaka na gałęzi w kształcie litery „Y". Następnie użyj księżyca na kurczaku.

Święte żarcie:

Możesz je zdobyć jedynie w Etherii. Na płaskowyżu, w pobliżu wejścia do jaskini na górze wiatrów, znajduje się drzewo - wejdź na nie. Weź nieco ambrozji, idź do lasu i użyj jej na rogu obfitości.

Ceres wciąż jest drzewem:

Z uruchomionego rogu obfitości weź owoc granatu i użyj go na dębie.

Nawiedzony las raz jeszcze:

Na progu puszczy połącz maść od Snake Oil Salesmana z sierścią szakala i posmaruj się tym.

Czarny pies:

Nie będzie chciał z Tobą rozmawiać, dopóki nie dostanie kości. Takową możesz znaleźć w „domku na drzewie" upiorków. Po otrzymaniu kości stanie się rozmowniejszy. Pogadaj z nim, dostaniesz Medal Jeźdźca bez Głowy.

Głowa Jeźdźca:

Znajduje się w grobie strzeżonym przez Kobietę w Czerni. Jeszcze raz udaj się do „domku na drzewie" upiorków, tym razem po petardę. Z powrotem przy grobie pozbądź się strażniczki, używając medalu od Czarnego Psa. Za pomocą petardy wysadź zamek w bramie wiodącej do krypty (uważaj, aby podczas detonacji nie stać za blisko, bo...). Wejdź do środka, otwórz sarkofag i z wnętrza wyjmij czaszkę.

Jak użyć czaszki:

Wyjdź z krypty i stań na drodze. W chwili, gdy Jeździec nadjedzie, użyj czaszki na nim. Jeśli zrobisz to stojąc na poboczu - bezgłowy nie zareaguje; stojąc zaś na środku drogi musisz działać szybko, aby Cię nie przejechał.

Etheria i Dreamland

Z kim tu rozmawiać:

Warto z Trzema Dolami. Mieszkają w kuli w ogrodzie.

Jak wejść do kuli:

Należy zagrać na harfie muzyczny kod wejściowy. Poznasz go uwodząc za pomocą ambrozji jedną z dragonettes na pobliskiej łące. Jeśli naprawdę będziesz w potrzebie, Trzy Dole pogadają z Tobą.

Jak spać:

Od Trzech Dól dowiedziałeś się, że aby wejść do Dreamlandu musisz iść spać. W tym celu zjedź po tęczy do krainy Ooga Booga. Idź podzielić się swoim kłopotem z koronerem. Poproś, aby pozwolił Ci przespać się w trumnie. Po przebudzeniu wróć pogadać z Trzema Dolami.

Monster przed jaskinią:

Porozmawiaj z Trzema Dolami - dostaniesz urządzenie do chwytania snów. Za jego pomocą załatw monstera z koszmarnych snów.

Tkacz snów:

Zwróć na siebie jego uwagę poprzez kliknięcie myszą. Następnie, za pomocą urządzenia do chwytania snów, rozwiąż mu język. Dostaniesz Gobelin Snów, który pozwoli Ci wchodzić do Dreamlandu na jawie.

Jak rozmrozić Mab:

Zapytaj o to Ceres. Dowiesz się, że należy użyć kryształowego wału wypełnionego światłem słonecznym. Aby tego dokonać, musisz dostać się do Dreamlandu na jawie. Kryształowy wał znajdziesz w domu Malicii. Światłem słonecznym wypełnij go wewnątrz pustynnej świątyni.

Scirocco:

Za pomocą Gobelinu Snów udaj się do Dreamlandu na jawie. Jeśli wpadłeś do morza, kliknij i pływasz. Płynąć możesz do któregokolwiek brzegu ekranu. Po rozmrożeniu Mab dostaniesz od niej magiczną uzdę. Idź na płaskowyż w pobliżu jaskini, na górze wiatrów. Scirocco złapiesz, zarzucając na niego magiczną uzdę, gdy będzie przelatywał.

Co i gdzie:

Gumowego kurczaka dostaniesz od właściciela Faux Shopu w zamian za 

maskę. Piórko można wyciągnąć z rzeczonego kurczaka. Ambrozji szukaj w Etherii. Owoc granatu wyciągniesz z uruchomionego wcześniej rogu obfitości. Kość można znaleźć w „domku na drzewie" upiorków. Medal otrzymasz od Czarnego Psa. Czaszka Jeźdźca leży w krypcie grobowej. Róg Jeźdźca wręczy Ci on sam. Urządzenie do chwytania snów dostaniesz od Trzech Dól. Gobelin Snów otrzymasz od Tkacza Snów. Kryształowy wał znajduje się w domu Malicii. Magiczną uzdę wręczy ci Mab, jeśli ją rozmrozisz.

Wskazówki do części szóstej

Który król prawdziwy:
Królów rozpoznasz po kolorze oczu. Prawdziwy ma purpurowe, fałszywy - zielone.

Jak transformować fałszywego króla:
Magiczna różdżka, którą posiadasz, ma dwa tryby pracy: ludzki i trolli. Który w danej chwili jest aktywny, poznasz po literze na kuli. Zmień tryb na żądany i użyj różdżki na fałszywym królu.

Volcano cone:
Aby się stamtąd wydostać, posłuż się łopatą: przekop się przez tylną ścianę występu. Od tego momentu działaj bardzo szybko - liczy się czas.

Jak obudzić króla:
Podsuń mu pod nos pachnący kwiat. Znajdziesz takowy w bocznym tunelu, na który natkniesz się jeszcze przed drzwiami pomieszczenia technicznego. Użyj łopaty na głazie osadzonym w ścianie. Następnie wejdź na ten głaz i zabierz kwiat.

Malicia atakuje:
Posłuż się tajemniczym urządzeniem, które zabrałeś z jej domu. Aby prawidłowo funkcjonowało, gdy tylko znajdziesz się w pomieszczeniu technicznym - włącz je do kontaktu. Gniazdko znajdziesz na lewej ścianie. Jeśli odparłeś atak Malicii, ale Edgar nie żyje, użyj na nim życie otrzymane wcześniej od czarnego kota.

Aleksander Siwiński

AFTERBURNER (AMIGA)

Spauzuj grę i napisz TOGETHER IN ELECTRIC DREAMS. Teraz naciśnij:
G - dodatkowe rakiety.
N - dodatkowe życia.
> - następny poziom.

Aleksander Gołąb (Gdynia) - 1,5 pkt.

ALONE IN THE DARK 2 (IBM PC)

Za pomocą szabli możesz przejść przez niektóre ściany i drzwi.

Kaczka (Kraków) - 1 pkt

AMINOS (IBM PC)

2. FRDSMSMMNGR
3. PLFRMNLQSN
4. LSMBRGNSLQ
5. LKMCTKSCDF
6. STBNLMRCHL
7. RCHLMCLTHS
8. THBSTSTFTT
9. THTHJJRSNN
10. MLFNDBTFFL

Paweł Narożny (Zielona Góra) - 1,5 pkt.

ARCHON ULTRA (IBM PC)

Są dwa sposoby na wygranie partii:
1. Zlikwidowanie wszystkich figur przeciwnika.
2. Zajęcie 5 oznaczonych pól.

Jeżeli grasz czarnymi, atakuj przeciwnika tylko na czarnych polach. Masz tam więcej energii.

OPIS CZARÓW:
EXCHANGE: zamiana miejscami dwóch figur.
TELEPORT: teleportowanie figury na wybrane pole.
SUMMON ELEMENTAR: przywołanie jednego z czterech żywiołów.
REVIVE: przywrócenie do życia straconej figury.
HEAL: uzdrowienie figury.
SHIFT TIME: jeżeli pola zmieniają się na czarne, to po użyciu tego czaru będą się zmieniać na białe (i na odwrót).
CASE CONJURGING: wyjście z opcji czarowania.

Andrzej Dominik (Kielce) - 2 pkt.

A-TRAIN (AMIGA)

Okolice portów i lotnisk to najdogodniejsze miejsca na lokalizację Twoich hoteli, a po wpisaniu CHEATER CHEATER WIMP podczas gry przybędzie Ci sporo kasy.

Roman Badura (Zielonki) - 1 pkt

ASSASIN (AMIGA)

Jeżeli dorwie Cię pies, to machaj dżojem na boki i wciskaj ten czerwony przycisk, usadowiony na drążku Twojego joysticka.

Roman Badura (Zielonki) - 1 pkt

BALDY (AMIGA)

Jeżeli podczas gry wciśniesz P i przejdziesz pierwszy poziom - program zapyta Cię, dokąd chcesz iść. Teraz wpisz LEVEL (i podaj jego numer).

Roman Badura (Zielonki) - 1,5 pkt.

BARBARIAN (IBM PC)

Gdy Cię zabiją, wyjdź z gry. Wgraj ją jeszcze raz, a będziesz miał trzy życia, a nie dwa.

Andrzej Dominik (Kielce) - 1 pkt

BATTLE MASTER (ATARI ST)

Rozpoczynasz grę w AXEHEAD HILL, gdzie musisz rozprawić się z hordą orków. Cel ten realizujesz na otwartym powietrzu oraz w podziemiach. Orków wybijaj, strzelając do nich z łuku przez rzekę. Kiedy zwyciężysz - zakwalifikujesz się do DULLHAM lub DORINS DELVE. Proponuję wybranie DULLHAM. Po rozgromieniu przeciwników zostaniesz wpuszczony do TROLLFORD. Kolejne zwycięstwo kwalifikuje do DULLMOUTH. W czasie zdobywania THE LONELY ISLE IRON HOME oraz MAGGOTS PITS wzrasta stopień trudności walki, więc staraj się likwidować wrogów na odległość.

Powinieneś robić to samo w DALE RIVER, RIDGE BLIND oraz WIND PASS. Po dojściu do THE BLACK HILLS i THE BLOOD WASTE już wiesz, że nie należy zapuszczać się w gęstwinę. Nie korzystaj też beztrosko z wygodnych dróg, bo kryją pułapki. Po zdobyciu MARSH PORT THE SCREAMING WILOS WETWYCH i dojściu do THE SORCERERS ISLE - nabierzesz respektu dla rosnącej odporności przeciwników. Kiedy miniesz WESTHAVEN WHISPERING DEGP i BROWN MEGES DEMENSE, czeka Cię przeprawa w BLACK GORGE BOWERS. Aby zwyciężyć w tym miejscu musisz kolejno wywabiać i likwidować przeciwników. Gdy osiągniesz HELLS GATE, to po krwawych bojach powinieneś dojść do HELLS KITCHEN. Potem pozostaje już tylko zwycięstwo w NORHOLME.

Sławomir Fijałkowski (Nowa Sól) - 2,5 pkt.

B.C. KID (AMIGA)

Aby zdobyć dodatkowe życie - na początku pierwszej planszy idź na maksa w lewo i z przyduszonym fire podskocz. Teraz powinno pojawić się jakieś zielsko - gdy je weźmiesz, zobaczysz ptaszka, którego musisz szybko złapać i ściągnąć na dół.

Roman Badura (Zielonki) - 1 pkt

BEACH VOLLEY (AMIGA)

Podczas gry wpisz DADDYBRACEY - teraz dzięki klawiszowi F1 możesz przelatywać wszystkie poziomy od początku aż do końca.

Roman Badura (Zielonki) - 1,5 pkt.

BLUES BROTHERS (AMIGA)

Wpisz HOULQ, a klawiszami od 1 do 6 możesz wybrać poziom.

Paweł Narożny (Zielona Góra) - 1,5 pkt.

BOMBER (AMIGA)

Wpisz się jako BUCKAROO, później napisz SO WHAT I DO ? i podczas gry wciśnij Z, co da Ci zabójczą prędkość, a H - żywotność.

Roman Badura (Zielonki) - 1,5 pkt.

BOMBUZAL (AMIGA)

Kody: BOMB, RATT, DAVE, LEAD, RING, GOLD, SONG, LAMP, SINK, BIRD, VASE, SPOT, LOOK, WORM, EYES, MYTH.

Aleksander Gołąb (Gdynia) - 1,5 pkt.

BOMB-X (IBM PC)

2. HEROS	17. LIBER	32. HABIT	47. SESAM
3. EXTAZ	18. STRIN	33. JARET	48. ORGAS
4. SLURP	19. HAIRS	34. PANAR	49. JOUII
5. WOUAH	20. SOURI	35. GONAP	
6. HAAA	21. EROTI	36. APHRO	
7. RIGOL	22. VIRTU	37. CONTR	
8. FALIE	23. STRIP	38. CUISS	
9. RAPID	24. HELLO	39. PILEU	
10. GLOUK	25. DIEDD	40. LANGS	
11. SYMPA	26. DONDI	41. BISOU	
12. RRESR	27. DIVAN	42. ERELT	
13. VATIF	28. HINIE	43. BSOUS	
14. MONST	29. EORME	44. COMPA	
15. GEMEX	30. EPOUS	45. PANTY	
16. GATHO	31. BELLE	46. LOLOS	

Paweł Narożny (Zielona Góra) - 2 pkt.

BRAT (AMIGA)

Kody: BISHIAMO, SASUTOZO, NOKITAGO, MOZIMATO, MOKIDEMO, CHASTU, NAGAITSU.

Aleksander Gołąb (Gdynia) - 1 pkt

CASTLE MASTER (AMIGA)

Jeżeli staniesz na bramie zamkowej i strzelisz w okno, to zostaniesz przeniesiony na dach kościoła, gdzie leży klucz.

Roman Badura (Zielonki) - 1 pkt

CATTIVIC (AMIGA)

Jak Cię coś walnie i będziesz migotać, to wciśnij Esc - następny etap.

Roman Badura (Zielonki) - 1 pkt

CAPONE (AMIGA)

Kiedy znajdziesz się obok poczty, postrzelaj sobie trochę w kulę znajdującą się na szczycie masztu - punkty i nieśmiertelność, a później WARP SPEED!

Roman Badura (Zielonki) - 1,5 pkt.

CENTURION (IBM PC)

Gdy wybierzesz walki gladiatorów, postępuj tak: weź sobie słabego gladiatora, a za przeciwnika - lepiej wyszkolonego od Ciebie kocura. Podczas walki trzymaj dół, poczekaj, aż biały pasek na górze dojdzie do samego końca, potem, kiedy kocur uderzy, wstań, zadaj szybki cios i z powrotem dół. Ostatnią czynność powtarzaj do chwili, aż kiciuś padnie.

Tomasz Jurglelewicz (Konin) - 1,5 pkt.

CHAISMA (AMIGA)

Jeżeli na tytułowym ekranie wpiszesz CHEAT MODE, to F2 posłuży Ci do „przelatywania" poziomów.

Roman Badura (Zielonki) - 1,5 pkt.

CHUCK ROCK (AMIGA)

Kody:
UNCLE SAMS - nieskończone życie;
MORTIMER - skok pomiędzy strefami (F1-F5);
TURN FRAME - skok pomiędzy poziomami (1-5);
ESTRANO - latanie.

Aleksander Gołąb (Gdynia) - 2 pkt.

COLOR BUSTER (IBM PC)

Kody:
10. HUGYOSUBS
15. ELSZALLAS
20. GY=BEST
25. DEKASGECI
30. SUPERTRAMP
35. GOTO35
40. LOVEKATI
45. CSOKAKATI

Rafał Brzoska (Zawada Książęca) - 2 pkt.



Maciej Kosim

COLOR X (AMIGA)

1. DSSY	28. APTA	55. NYJE	82. KYTL
2. YXOH	29. QSGX	56. PLXZ	
3. WETIN	30. LWDE	57. HOQZ	
4. QPTA	31. ZATF	58. GKHR	
5. TDJN	32. HMVL	59. GKLM	
6. CSWW	33. SPBV	60. VSJK	
7. TUEF	34. FTFG	61. STGP	
8. PPNG	35. AXRS	62. RAWA	
9. VGQD	36. BADY	63. RTDA	
10. ZVBE	37. MYDY	64. SCDM	
11. RCZO	38. BXTO	65. XSYE	
12. MJGA	39. CLKV	66. BCVC	
13. FQIA	40. YIVW	67. HHYE	
14. AXWH	41. FJLA	68. QVWM	
15. HHDP	42. NQZE	69. JVNS	
16. PJBJ	43. PKTG	70. WCXY	
17. KFW	44. UUHQ	71. YMDU	
18. PMFW	45. MZXW	72. TIJX	
19. TRTU	46. ZAWH	73. DODO	
20. PMDN	47. RYIE	74. YKJP	
21. QNUS	48. NFJC	75. KEOD	
22. TQZN	49. UZRZ	76. LMGK	
23. MJRH	50. BRTQ	77. SXEQ	
24. FZFD	51. PGNZ	78. PETH	
25. NNZN	52. LXWZ	79. QUUY	
26. GXTR	53. HUGE	80. GVYY	
27. RRYP	54. YYGQ	81. VXEO	

Paweł Narożny (Zielona Góra) – 2,5 pkt.

CURSE OF RA (AMIGA)

Kody:
2. CTHULHU
4. WATCHERS
6. MIDGARD
8. ISIS
10. KAZGOROTH

Aleksander Gołąb (Gdynia) – 1,5 pkt.

DAY OF THE TENTACLE (IBM PC)

W pokoju, w którym siedzi postać z klaserem, użyj (USE) komputera. Będziesz miał okazję zagrać w MANIAC MANSION 1.

Andrzej Dominik (Kielce) – 1,5 pkt.

DESCENT (IBM PC)

W trakcie gry musisz wpisać najpierw GABBAGABBAHEY, pojawi się wtedy napis Cheat mode on. Później możesz pisać kody.

SCOURGE - wszystkie rodzaje broni;
MITZI - wszystkie klucze;
RACERX - niewrażliwość na ciosy;
GUILE - dodatkowa osłona (działa krótko), niewidzialność;
TWILIGHT - doładowanie pola siłowego;
FARMERJOE - przejście do innego poziomu (musisz podać numer);
Alt + F - mapa całego poziomu.

Dariusz Pilarek (Częstochowa) – 3 pkt.

DIOLAKRA (ATARI ST)

Na ekranie tytułowym wpisz BONUS. Teraz F1 - to koniec etapu, a F2 - dodatek.

Sławomir Fijałkowski (Nowa Sól) – 1 pkt

DRIBBLING (AMIGA)

Gole najlepiej strzelać z użyciem jak największej siły, z około połowy pola karnego.

Roman Badura (Zielonki) – 0,5 pkt.

DOCTOR WHO (IBM PC)

Wpisz: JAMES BOND AND OLIVER REED WERE NEVER GOOD SINGERS – nietykalność.

Rafał Brzoska (Zawada Książęca) – 1,5 pkt.

DUCK TALES (IBM PC)

Wykaz wszystkich miejsc, w których znajdują się skarby:

AMERYKA POŁUDNIOWA: Beri Beri Basin - dżungla, Machu Picchu - góry, Boola Boola Island - dżungla, Ronguay - fotografowanie, Bolognia - labirynt.

AMERYKA PÓŁNOCNA: Bermuda Triangle - dżungla, Okeefadokie Swamp - dżungla, Duckbill Island - fotografowanie, Carlsbad Caverns - labirynt, Thunderclap Mountain - góry, El Capitan - góry, Yellerstone Park - fotografowanie, Klondike Mines - labirynt, Lost City of Atlantis -labirynt.

EUROPA: Emerald Isle - labirynt, Montedumas - góry, Novay - góry, Whatsamatterhorn - góry, Swansylvania - labirynt, Labirynth of Crete - labirynt.

AFRYKA: Bu-Gazzi - labirynt, The Congo - dżungla, Kenya Game Reserve - fotografowanie, The Lost World - góry.

ANTARKTYDA: Valley of Gold - góry.

AZJA: Ali Baba's Cave - labirynt, Trala La - góry, Yachtzee River - dżungla, Too-Pei - labirynt, Xanadu - fotografowanie, Siberian Ice Caves - labirynt, Ayer's Rock - góry, The Great Outback - dżungla, Borneo - fotografowanie.

AUSTRALIA: Isle of Macaroon - waga.

Tomasz Jurgielewicz (Konin) – 2 pkt.

ELIMINATOR (AMIGA)

Kody: AMOEBA, CHEETER, ENIGMA, GEEGEE, ICICLE, KIKONG, MIKADO.

Aleksander Gołąb (Gdynia) – 1,5 pkt.

FOOTBALL DIRECTOR 2 (IBM PC)

Jeśli masz problemy z kasą, to wystaw zawodników do transferu. Jeżeli ktoś zainteresuje się danym graczem - idź do ekranu drużyny i zmień temu graczowi nazwisko. Istnieje on jednak ciągle pod starym hasłem, więc go sprzedaj. Nie tracisz zawodnika, a kasa leci.

Rafał Brzoska (Zawada Książęca) – 2,5 pkt.

F-19 (IBM PC)

Jeżeli w czasie lotu zabraknie Ci amunicji lub paliwa - naciśnij ALT + T oraz ALT + R.

Tomasz Jurgielewicz (Konin) – 1 pkt

GOBLINS 1 (IBM PC)

Kody do poszczególnych poziomów:
2 - VQVQFDE
3 - ICIGCAV
4 - ECPQPCC
5 - FTWKFEN
6 - HQWFTFW
7 - DWNDGWB
8 - JCJCJHM
9 - ICVGCGT
10 - LQPCTJU
11 - HNWVFKA
12 - FTQKVLD

ENTER to ilustrowany, popularny, wysokonakładowy miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Magazyn ENTER adresowany jest do użytkowników różnych komputerów, w szczególności: Atari ST, Commodore Amiga, IBM PC, Macintosh. Także osoby nie posiadające komputera, a zainteresowane tą techniką znajdą w miesięczniku wiele ciekawych materiałów. ENTER jest bogato ilustrowany i wydawany na wysokim poziomie edytorskim. Na szczególną uwagę zasługują trzy rubryki pisma:

- ★ RAPORT - w każdym numerze publikowany jest test porównawczy sprzętu lub oprogramowania (np. drukarki, 386-ki, skanery, arkusze kalkulacyjne) dający czytelnikowi wszechstronną wiedzę o oferowanych na rynku produktach;
- ★ LABORATORIUM - nieodłączną częścią pisma są testy sprzętu i oprogramowania publikowane w każdym numerze;
- ★ KONSYLIUM - rzecz w polskiej prasie komputerowej dotychczas nie spotykana, czyli porady w formie pytań czytelników i zwięzłych, precyzyjnych odpowiedzi ekspertów (kilka - kilkanaście pytań w jednym numerze).
- ★ Cena kioskowa: 2,70 zł (27.000 zł)
- ★ **W prenumeracie taniej: za 6 numerów - 15 zł (150.000 zł), za 12 numerów - 30 zł (300.000 zł).**
- ★ **Wysyłka pocztą gratis!**

PCkurier to informacyjny dwutygodnik (26 wydań rocznie) przeznaczony dla użytkowników komputerów osobistych. Składa się nań kilka bloków:

- ★ Notes, czyli zwięzłe notki o wydarzeniach, które miały miejsce, oraz takich, które dopiero nastąpią;
- ★ PCinfo, czyli krótkie informacje o sprzęcie, oprogramowaniu i rynku mikrokomputerowym;
- ★ PCmemo - rozbudowane informacje programów i sprzętu;
- ★ Rubryka Pro memoria, w której publikowane są w formie zestawień, tabel itp. funkcje programów, porównania różnych kart, dysków itd, słowem informacje, które nawet jeśli nie są w danym momencie potrzebne, to warto zachować;
- ★ Dla praktyków, czyli rubryka z różnymi sztuczkami i rozwiązaniami najróżniejszych problemów;
- ★ I wreszcie: Giełda, czyli setki drobnych (gratisowych) ogłoszeń - Kupię, Sprzedam, Zamienię, Dam pracę, Szukam pracy.
- ★ PCkurier ukazuje się od 1989 roku.
- ★ Cena kioskowa: 1,90 zł (19.000 zł).
- ★ **W prenumeracie taniej: za 26 numerów - 45 zł (450.000 zł), za 13 numerów - 24 zł (240.000 zł).**
- ★ **Wysyłka pocztą gratis!**

Magazyn **AMIGA** to ilustrowany miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów Commodore Amiga – zarówno dla tych początkujących, jak i dla zaawansowanych, zarówno dla interesujących się oprogramowaniem, jak i tajnikami sprzętu. Część artykułów jest tłumaczeniem z najpopularniejszego na rynku niemieckim miesięcznika „AMIGA Magazin".
Wśród stałych rubryk czytelnicy znajdą m.in.:

- ★ AMIGA Play – opisy i oceny kilkunastu gier (nowości, ale także ulubionych „klasyków").
- ★ Public Domain – opisy dyskietek najpopularniejszej biblioteki oprogramowania Public Domain – dyskietki Fisha.
- ★ Kuferek AMIGI, czyli Tips & Tricks.
- ★ Testy sprzętu i oprogramowania.
- ★ Wszystkie te rzeczy znajdą Państwo na 80 barwnych stronach miesięcznika.
- ★ Cena kioskowa: 2,70 zł (27.000 zł).
- ★ **W prenumeracie taniej: za 6 numerów - 13,20 zł (132.000 zł), za 12 numerów - 26,40 zł (264.000 zł).**
- ★ **Wysyłka pocztą gratis!**

Gambler to barwny wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i grom wideo. W każdym numerze kilkanaście opisów, recenzji, nowości, zapowiedzi na bieżące numery.
W każdym Gamblerze występują rubryki:

- ★ Cover story, czyli przekrojowy tekst, przedstawiający wybrany temat.
- ★ T&T to klasyczne „tips& tricks", tyle że w niespotykanej dawce 16- stronicowej wkładki poświęconej jedynie sztuczkom.
- ★ Kombinatorzy - każdy numer przynosi coś dla „kombinatorów": galerie, różne konkursy itp.

W Gamblerze znalazło się miejsce także dla nietypowych jak na takie pismo rubryk z pogranicza kultury (wideo, CD), zgrywy politycznej („Co tam panie w polityce") i publicystyki związanej z tematyką komputerową.

Te wszystkie frapujące informacje w dobrej szacie graficznej za 2,30 zł (23.000 zł)

- ★ **W prenumeracie taniej: 12,40 (124.000 zł) za 6 numerów, 24,80 (248.000 zł) za 12 numerów.**
- ★ **Wysyłka pocztą gratis!**



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów, jaka została przez Państwa zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu z banku opłaconego kuponu prenumeraty.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — prenumeruję pierwszy raz: wstaw X

PCkurier	13	24,- (240.000,-)	kwota:	
	26	45,- (450.000,-)	kwota:	
ENTER	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	13,20,- (132.000,-)	kwota:	
	12	26,40,- (264.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	12,40,- (124.000,-)	kwota:	
	12	24,80,- (248.000,-)	kwota:	
Młody Technik	6	12,- (120.000,-)	kwota:	
	12	24,- (240.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 30.06.95 Kupon 6/95			suma:	

LUPUS

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — prenumeruję pierwszy raz: wstaw X

PCkurier	13	24,- (240.000,-)	kwota:	
	26	45,- (450.000,-)	kwota:	
ENTER	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	13,20,- (132.000,-)	kwota:	
	12	26,40,- (264.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	12,40,- (124.000,-)	kwota:	
	12	24,80,- (248.000,-)	kwota:	
Młody Technik	6	12,- (120.000,-)	kwota:	
	12	24,- (240.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 30.06.95 Kupon 6/95			suma:	

LUPUS

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — prenumeruję pierwszy raz: wstaw X

PCkurier	13	24,- (240.000,-)	kwota:	
	26	45,- (450.000,-)	kwota:	
ENTER	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	13,20,- (132.000,-)	kwota:	
	12	26,40,- (264.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	12,40,- (124.000,-)	kwota:	
	12	24,80,- (248.000,-)	kwota:	
Młody Technik	6	12,- (120.000,-)	kwota:	
	12	24,- (240.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 30.06.95 Kupon 6/95			suma:	

LUPUS

CADCAM FORUM (dawniej CADforum) to dwumiesięcznik (6 wydań rocznie) przeznaczony dla osób zainteresowanych komputerowym wspomaganiem projektowania (CAD, czyli Computer Aided Design). W piśmie przedstawione są różne systemy CAD - m. in. AutoCAD, LogoCAD, Map-Info... Różne także obszary zastosowań leżą w kręgu zainteresowania pisma: architektura, budownictwo, geodezja, kartografia, mechanika, elektronika i projektowanie obwodów, grafika. Wiele jest informacji praktycznych, nadających się do natychmiastowego wykorzystania (m. in. programy w LISP-ie).

★ CADCAMFORUM jest pismem fachowym. Mimo tego pismo adresowane jest nie tylko do osób profesjonalnie zajmujących się CAD-em, ale także do wszystkich tych, którzy chcą (choćby wstępnie) poznać temat, dowiedzieć się, jakie w interesujących ich dziedzinach istnieją możliwości stosowania techniki komputerowej. Projektowanie bez komputera to dzisiaj już archaizm.

★ Pismo jest jedynym tego typu wydawnictwem w Polsce (istnieje od 1989 roku).

★ Cena detaliczna (CADCAMFORUM dostępny jest w księgarniach technicznych): 3 zł (30.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**

15 zł (150.000 zł) za 6 numerów.

Młody TECHNIK to magazyn z ponad czterdziestoletnią tradycją, zajmujący się popularyzacją nauki i techniki. Adresowany jest do osób zainteresowanych nowościami z zakresu techniki, do osób, które chcą poszerzyć swoją wiedzę i umiejętności.

W każdym numerze znajdziemy:

★ nowości, wyjaśniające istotę postępu w różnych dziedzinach techniki, tej przez duże T i tej, z którą mamy do czynienia na co dzień.

★ Wiele Działów Hobbystycznych - dla osób, szczególnie interesujących się daną dziedziną wiedzy (matematyką, fizyką, astronomią, historią techniki, pojazdami, fotografią itp.).

★ Informacje dla majsterkowiczów - w części warsztatowej publikujemy materiały dotyczące konstrukcji do samodzielnego montażu, rankingi sprzętu i wyrobów, porady dla miłośników wideo, gier komputerowych, akwarystyki, wędkarstwa itp.

★ Wielbiciele literatury S-F mogą liczyć od czasu do czasu na smakowity kąsek - w MT rozpoczynali swą karierę najwybitniejsi pisarze S-F.

Te wszystkie informacje w dobrej szacie graficznej za jedyne 2,50 zł (25.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**

12 zł (120.000 zł) za 6 numerów,
24 zł (240.000 zł) za 12 numerów.

Netforum jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się tematyką szeroko pojętych sieci komputerowych - od sieci lokalnych LAN, poprzez sieci metropolitalne MAN, do sieci o zasięgu światowym WAN.

★ Czasopismo prezentuje różne ich aspekty, m.in. bezpieczeństwo i ochronę danych, sieciowe bazy danych, protokoły sieciowe, przykłady architektury na styku sieci LAN i WAN. Na łamach Netforum prezentowane są także obszerne przeglądy sprzętu sieciowego stosowanego w różnych ich warstwach (m.in. okablowanie, bridge, routery).

★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**
15 zł za 6 numerów (150.000 zł).

UNIXforum jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się problematyką systemów wielodostępnych i wielozadaniowych. Pismo jest przeznaczone dla użytkowników systemów otwartych, administratorów instalacji komputerowych, dla firm wdrażających zintegrowane systemy komputerowe.

★ W stałych działach UNIXforum publikowane są niezależne testy sprzętu i oprogramowania, przedstawione są zintegrowane rozwiązania informatyczne dotyczące np. automatyzacji prac biurowych, aplikacji przemysłowych.

★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł).

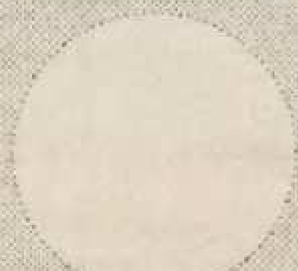
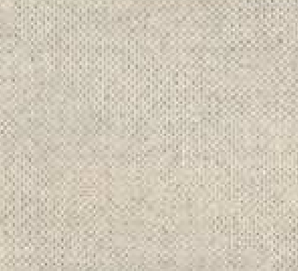
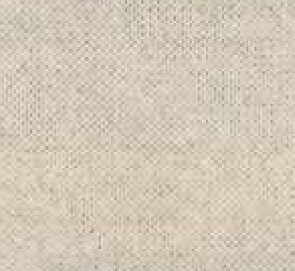
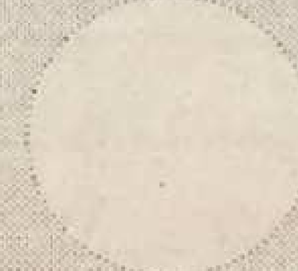
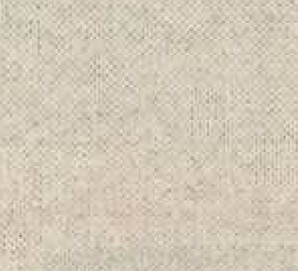
★ **W prenumeracie taniej:**
15 zł (150.000 zł) za 6 numerów .



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów, jaka została przez Państwa zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu z banku opłaconego kuponu prenumeraty.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Pokwitowanie dla Wpłacającego	odcinek dla posiadacza r-ku	Odcinek dla Banku
zł	zł	zł
słownie	słownie	słownie
Wpłacający	Wpłacający	Wpłacający
adres	adres	adres
na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 **1599-318121-136** PKO IX Oddział/Warszawa	*na rachunek:* LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 **1599-318121-136** PKO IX Oddział/Warszawa	*na rachunek:* LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 **1599-318121-136** PKO IX Oddział/Warszawa
  	  	  
datownik / podpis przyjm. / opłata zł	datownik / podpis przyjm. / opłata zł	datownik / podpis przyjm. / opłata zł

13 - DCPLPMG
14 - EWDGONG
15 - TCNGTOV
16 - TCVQQPL
17 - IQDNKQQ
18 - KKKPURE
19 - MGOGKSP
20 - NNGWTTO
21 - LGWFFUR
22 - TQNGEVB

Tomasz Jurgielewicz (Konin) – 2 pkt.

GOLDEN AXE (IBM PC)

Uruchom grę z parametrem GAXECHT, a w czasie gry M - zabija przeciwników, < , > - zmienia Cię we wroga, a ? - dodaje magii.

Tomasz Jurgielewicz (Konin) – 2 pkt.

GOODS (IBM PC)

Kiedy w świątyni walczysz ze smokiem - uklęknij, a odzyskasz moc.

Rafał Brzoska (Zawada Książęca) – 1 pkt

GUY SPY (IBM PC)

Po wpisaniu: GETVONMAXGUY, klawisz F1 posłuży do zmiany poziomów.

Kaczka (Kraków) – 1,5 pkt.

HERETIC (IBM PC)

W czasie gry wystukaj na klawiaturze kody:
QUICKEN - jesteś bogiem;
RAMBO - wszystkie rodzaje broni;
GIMMExx - znaki x oznaczają rodzaj przedmiotu i jego ilość, przedmiot (a-j), ilość (1-9);
a - pierścień niewidzialności,
b - Shadow Sphere,
c - eliksir zdrowia,
d - nic,
e - Tomb of Power,
f - pochodnia,
g - „starożytna bomba zegarowa",
h - Morph Ovum,
i - latanie,
j - nic.
SKEL - masz wszystkie klucze;
KITTY - przechodzisz przez ściany;
ENGAGExx - przejście do innego poziomu;
PONCE - max zdrowia;
SHAZAM - przełącza siłę broni;
MASSACRE - zabija wszystkie potwory na poziomie;
COCKADOODLEDOO - jesteś kurczakiem.

Dariusz Pilarek (Częstochowa) – 3 pkt.

HOLIDAY LEMMINGS 1993 (IBM PC)

Poziom FLURRY
2. IJJLDNCCCN
3. NJLDNCADCK
4. JLDLCINECR
5. LDLCAJNFCK
6. DLCIKLLGCS
7. LCANNLDHCQ
8. CINNLLHICN
9. CAJIMDLJCK
10. MJHMDLCKCW
11. NJOLHCGLCN
12. JMDLCINMCK
13. MDLCCJONCV
14. DLCKJNMOCO
15. LCCOLMDPCK
16. CINNMDLQCS
Poziom BLIZZARD
1. CAKKNNHBDN
2. IJKLFNCCDR
3. NJLFNCADDN
4. KLFNCKNEDJ
5. LFLCCJOFDQ
6. FLCKJOLGDJ
7. NCANNLFHDV
8. CAJKMFLJDP
9. KKHMFLCJDP
10. NJMFLCCLDW
11. KMGLCKNMDR
12. MGLCGJMNDM
13. ONHCGKLNDR
14. OJCMKNOODN
15. LCCNNMFPDO
16. BINOOOLQDQ

Paweł Narożny (Zielona Góra) – 2 pkt.

KID GLOVES (AMIGA)

Podczas gry wpisz hasło RHIANNOM. Teraz F9 - to poziom dalej, F8 - pieniądze, F9 - sklep.

Sławomir Fijałkowski (Nowa Sól) – 1 pkt

LEGEND OF THE LOST (AMIGA)

2. STONES
3. LADDER
4. ESCAPE
5. LAVA
6. FINALE

Paweł Narożny (Zielona Góra) – 1,5 pkt.
Aleksander Gołąb (Gdynia) – 1,5 pkt.

LOGICAL (IBM PC)

Wpisz jako password: THE FINAL CUT i możesz projektować własne etapy. Jeśli wpiszesz HUGO SAYS n, gdzie n jest numerem etapu, automatycznie przenosisz się do niego.

Rafał Brzoska (Zawada Książęca) – 1,5 pkt.

LOST VIKINGS (IBM PC)

Erik the Swift - biegacz: Enter lub F - podskok, D - rozwalanie głową murów (działa nie na wszystkie mury - by uaktywnić tę opcję, bohater musi biec).

Olaf the Staut - obrońca: D, F lub Enter - tarcza w dół, tarcza do góry.

Baleog the Firce - wojownik: Enter lub F - uderzenie mieczem, D - strzał z łuku. Klawiszologia: Tab - wybieranie posiadanych przedmiotów (po naciśnięciu Tab i skierowaniu ikony na jakiś przedmiot, można nacisnąć Enter, żeby przekazać tę rzecz innemu bohaterowi), E - używanie wybranych przedmiotów, P - zaczynasz od początku planszy, Alt + Q - wyjście z gry, Ctrl lub Insert - zmiana wikinga, S - rozmowa z kimś, teleportacja, naciskanie guzików (strzał z łuku także skuteczny na przyciskach).

Tomasz Jurgielewicz (Konin) – 1,5 pkt.

MEGA-LO-MANIA (IBM PC)

Po wpisaniu hasła: FVVBKGCPFTG - ciekawa niespodzianka!

Kaczka (Kraków) – 1 pkt

MOONSTONE (IBM PC)

W czasie walki ze smokiem stosuj następującą taktykę: idź do samej góry ekranu, gdy smok do Ciebie przyjdzie - uderz go raz, a następnie zejdź na sam dół. Powtarzaj ten manewr, aż zabijesz smoka. W czasie walki dobrze jest być wyposażonym w TALIZMAN (najlepiej w kilka). Jeden talizman przeciwdziała jednemu atakowi smoka. Kupuj pierścienie, gdyż podnoszą siły życiowe.

Andrzej Dominik (Kielce) – 1 pkt



MUTANT CAMELS (AMIGA)

Kody:
2. OLLANTAYAMBO
4. NEWCASTLE EMLYN
6. THIS IS BASINGSTOKE
8. SMOKE ME A KIPPER
10. GOATS GOATS AND MORE GOATS

Aleksander Gołąb (Gdynia) – 1,5 pkt.

OUTPOST (IBM PC)

Kombinacje klawiszy CTRL + F9, F10, F11, F12 kolejno:
F9 - zabija wszystkich rebeliantów;
F10 - wywołuje menu żywiołów;
F11 - nieskończona liczba surowców;
F12 - zmienia wartość morale i edukacji.

Rafał Brzoska (Zawada Książęca) – 3 pkt.

PRIVATEER (IBM PC)

Utwórz katalog, np. makedir\PRIVATEER\LOS. Teraz skopiuj tam specjalny plik, ale zmień nazwę: copy \PRIVATEER\TBTNE.VDA \PRIVATEER\LOS\ADVENT.BAT. Teraz musisz ustawić cd na swój LOS:cd \PRIVATEER\LOS. Uruchom swoje dzieło: ADVENT SETUP – możesz pograć w fajną tekstówkę.

Rafał Brzoska (Zawada Książęca) – 2,5 pkt.

RELENTLESS (IBM PC)

Niektóre rzeczy w grze znajdują się ciągle na swoim miejscu, np. 10 monet i serca w aptece. Jeśli je zabierzesz i wrócisz ponownie do apteki, to znowu tam będą.

Rafał Brzoska (Zawada Książęca) – 1 pkt

RISE OF THE TRIAD (IBM PC)

W trakcie gry napisz DIPSTICK, pojawi się wtedy napis: Cheat mode on. Potem możesz pisać kody.
CHOJIN - nieskończone życie i amunicja,
GOTO - przejście do inego poziomu,
REEN - powtórzenie aktualnego poziomu,
GOOBERS - restart,
GOARCH - przejście do następnego etapu,
GOGATES - wyjście z gry,
SIXTOYS - wszystkie klucze i zbroja kuloodporna,
PANIC - przywraca zdrowie (zeruje klucze i zbroję),
HUNTPACK - wszystkie klucze i zbroja,
LUNGDUNG - maska gazowa,
BURNME - kamizelka azbestowa,
SHOOTME - kamizelka kuloodporna,
TOOSAD - jesteś bogiem,
FLYBOY - możesz latać,
BADTRIP - jakbyś był pijany,
BOING - nie ma tarcia,
DIMON - redukuje światło,
DIMOFF - rozjaśnia,
LONDON - włącza mgłę,
NODNOL - wyłącza mgłę,
SHINEOFF - wyłącza źródła światła,
JOHNWOO - dwa pistolety,
PLUGEM - automat MP40,
VANILLA - bazooka,
HOTTIMES - rakiety samonaprowadzające,
BONES - ściana ognia,
SEEYA - dłoń boga,
HERE - podaje Twoją pozycję,
RECORD - nagrywasz demo,
STOP - kończysz nagrywanie,
PLAY - odtwarzasz demo,
SPEED - przyspieszasz,
86ME - zabijasz się.

Dariusz Pilarek (Częstochowa) – 3 pkt.

ROME AD92 (IBM PC)

Jeżeli nigdy nie udało Ci się prześć pierwszej planszy, a chciałbyś zobaczyć inne, to:
Pierwszy sposób
1. Zrób kopię gry.
2. Skasuj katalogi a nazwach 0 i A.
3. Zmień nazwy katalogów 1 i B na 0 i A.
4. W ten sposób gra rozpocznie się od poziomu drugiego.
Drugi sposób
Wgraj grę i podaj swoje imię. Następnie wyjdź z gry. Wejdź do katalogu SAVES, znajdź tam plik ze swoim imieniem. W tym pliku będą zapisane dwie cyfry: 0 i 0. Zmień pierwsze 0 na 2. Uruchom znowu grę i podaj to samo imię, co wcześniej. Będziesz zaczynał od 3. etapu. Etapy mają numery od 0 do 5.

Andrzej Dominik (Kielce) – 2,5 pkt.

SEAL TEAM (IBM PC)

Na odprawie otrzymasz takie misje, jak:
DEMOLITION - zniszczyć określone instalacje naziemne wroga;
PATROL - przejść od punktu A do punktu B;
AMBUSH - nawiązać walkę i zniszczyć określone siły wroga;
OBSERVE - obserwować określony cel przez podany czas;
RESCUE - uratować jakiegoś jeńca z rąk żółtków;
SNATCH - pojmać więźnia. Klawiszologia:
R - zmiana miejsca rozpoczęcia akcji;
Esc - przerwanie misji;
F1 - obraz widziany przez komandosa;
F2 - widok zza pleców;
F3 - widok na drugą jednostkę;
F4 do F8 - kolejne jednostki;
1 - padnij;
2 - poruszaj się ostrożnie;
3 - pozycja wyprostowana;
+ lub - (minus) - zmiana pozycji;
Tab - zmiana aktywnego celu;
Q - skoki;
W - otwierać ogień do wszystkiego, co się rusza;
R - sposób prowadzenia ognia (pojedynczy, krótki, serie, cały magazynek);
T - otworzyć ogień do celu;
I - szyk (linia);
P - podzielenie zespołu;
[lub] - wybór aktywnego ekwipunku;
S - przeszukać teren i ciała;
D - szyk (diament);
F - otworzyć ogień kryjący;
G - rzut granatem;
H - stop;
J - połączenie drużyny;
L - aktywny szyk (kolumna);
Enter - strzał, podłożenie bomby;
C - natychmiast wstrzymać ogień;
V - szyk (wiatrak);
N - wybór broni;
M lub Spacja - mapa.

Tomasz Jurgielewicz (Konin) – 2 pkt.

SLEEP WALKER (IBM PC)

W czasie gry wpisz DINGADINGDANGMYDANGALONGLINGLONG. Klawiszem Enter zmieniasz plansze, klawiszem Tab zwiększasz ilość energii i żyć - na maximum.

Tomasz Jurgielewicz (Konin) – 1,5 pkt.

PRZEZ UCHO IGIELNE

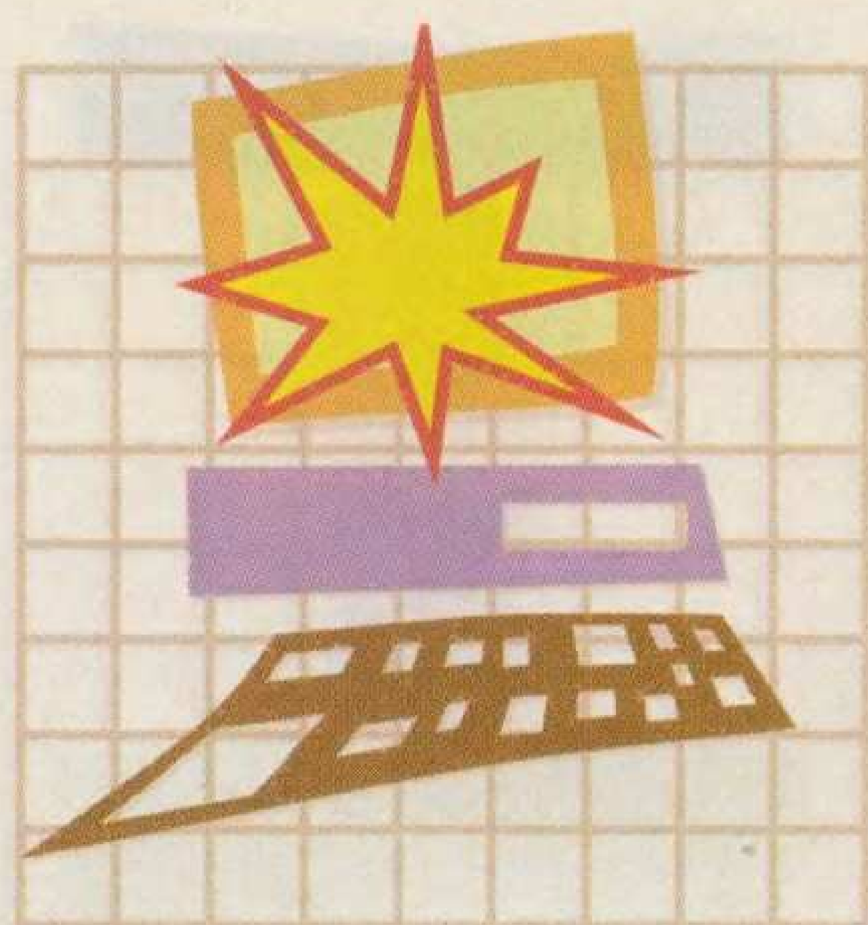
„I choćby przyszło tysiąc atletów i każdy zjadłby tysiąc kotletów...” to, Bóg widzi, muzyki z pecetowego głośniczka nie wycisną, choćby nie wiem jak się wytężali. W przypadku PC-Speakera w ogóle nie można mówić o jakimkolwiek paśmie przenoszenia. Jeśli porównać go do czegokolwiek, to chyba jedynie do słuchawki zdewastowanego automatu telefonicznego z dzielnicy slumsów. W praktyce kształtuje się to w granicach 200–3200 Hz, chociaż przyznam, że nigdzie tego nie wyczytałem.

W tej sytuacji jedynym rozsądnym rozwiązaniem jest oczywiście uzbrojenie się w kartę muzyczną – ale Amerykę odkryłem, co? Ponieważ jednak każdy kij ma dwa końce, to i do naszego wymarzonego GUS-a musimy jakieś membrany podłączyć (które, dodam dla ułatwienia, nie są dostarczane wraz z kartą). I teraz tak: Gravis – nawet ten zwykły – potrafi wypuścić z siebie dźwięk o częstotliwości 22 kHz, tak jak sprzęt Hi-Fi; jeśli jednak podłączymy do niego zwykłe małe kolumienki od walkmana (najwyżej do 12 kHz), to każdy słuchacz spokojnie uzna, że wszystkie wieści o boskości GUS-a są po prostu wyssane z palca. Wobec tego, kiedy już wydaliśmy kilka milionów na kartę, rozsądnie jest nabyć jeszcze porządne kolumienki.

W celu przetestowania możliwości głośników tego typu, dokonałem służbowego wypożyczenia czterech kartonów ze zróżnicowaną cenowo i gabarytowo zawartością. Najmniejszy karton zawiera najtańsze głośniczki (**SBC–600**), które ze względu na niewielką moc mogę zdecydowanie uznać za nie wystarczające do długotrwałego używania. Głośniki tego typu z powodzeniem wykorzystywaliśmy przez dwa miesiące w redakcji, gdzie nagłośnienie nie jest najistotniejszym kryterium, a wprost przeciwnie – może tylko rozpraszać towarzyszy redaktorskiej niedoli. Poza tym, do zestawu tego nie jest dołączony zasilacz.



Od lewej: SBC–610 i SBC–600



Jeśli planujesz zakup sprzętu do zastosowań domowych, polecałbym większe zestawy. Zupełnie wystarczające są 10–watowe kolumienki **SBC–610**. Posiadają one dobre pasmo przenoszenia dźwięku, są w stanie zadowalająco przekazać niskie tony, czyli tak zwane basy. Ich kolejna zaleta – to ergonomiczny kształt i trójkątna podstawa, dzięki czemu nie zajmują wiele miejsca na biurku i tak przeważnie zatłoczonym przez mysz, joystick i inne peryferia z kablami.

Zestaw **SBC–630** – to już prawdziwy kolos, zarówno pod względem parametrów technicznych, jak i faktycznych wymiarów głośników. W odróżnieniu od poprzednich kolumienek, posiada potencjometry regulujące siłę podbicia tonów wysokich (do 20 kHz, czyli już na granicy możliwości ucha ludzkiego) i niskich – zestawy, o których wspomniałem wyżej mają tylko przyciski pozwalające włączyć lub wyłączyć tę funkcję. Zaopatrzono go również w wejście słuchawkowe (Mini Jack), co umożliwia granie późną porą nocną bez absorbowania rodziny.

Najciekawszy jest zestaw **SBC–650.** Projektanci wykonali go w formie podstawki pod monitor. Rozwiązanie to ma szereg zalet. Przede wszystkim, nie zajmuje miejsca na biurku i oferuje graczowi łatwo dostępne sterowanie dźwiękiem. Ponadto zestaw ten ma wbudowany zasilacz, dzięki czemu podłącza się go prosto do kontaktu. I najważniejsze: 50 watów mocy i umieszczony pod spodem tzw. sub–woofer – duży głośnik wzmacniający basy (z dodatkowym rezonansem spowodowanym przez ciężar stojącego na urządzeniu monitora).

Wszystkie przetestowane przeze mnie zestawy (oprócz oczywiście SBC650) skonstruowane zostały na tej samej zasadzie, którą wprowadzono już praktycznie we wszystkich urządzeniach tego typu. Wzmacniacz wbudowany jest tylko w jedną kolumnę, do której trzeba doprowadzić zasilanie i stereofoniczny dźwięk z komputera. Do drugiej kolumny dźwięk transmitowany jest już przez złącze monofoniczne. Takie rozwiązanie pozwala uniknąć gąszcza kabli zwisających smętnie ze stanowiska pracy.

Wszystkie głośniki wyposażono w ekrany tłumiące wytwarzane pole magnetyczne. Dzięki temu kolumny można postawić w bezpośrednim sąsiedztwie monitora, bez obawy o jego zniszczenie.

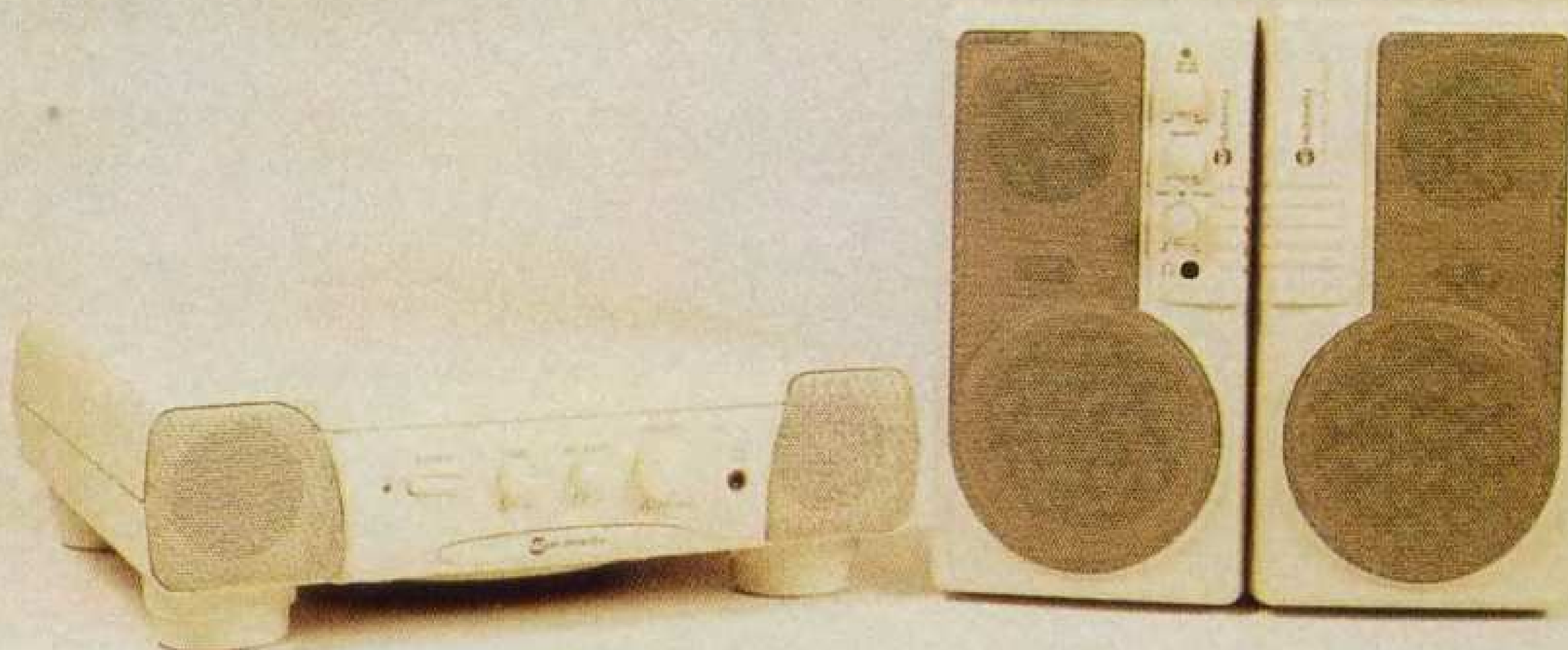
McSon

SBC–600	2x5 W	60–14000 Hz	Cena: 54,95 zł
SBC–610	2x10 W	50–15000 Hz	Cena: 109,50 zł
SBC–630	2x35 W	50–20000 Hz	Cena: 245,00 zł
SBC–650	50 W + woofer	40–20000 Hz	Cena: 245,00 zł

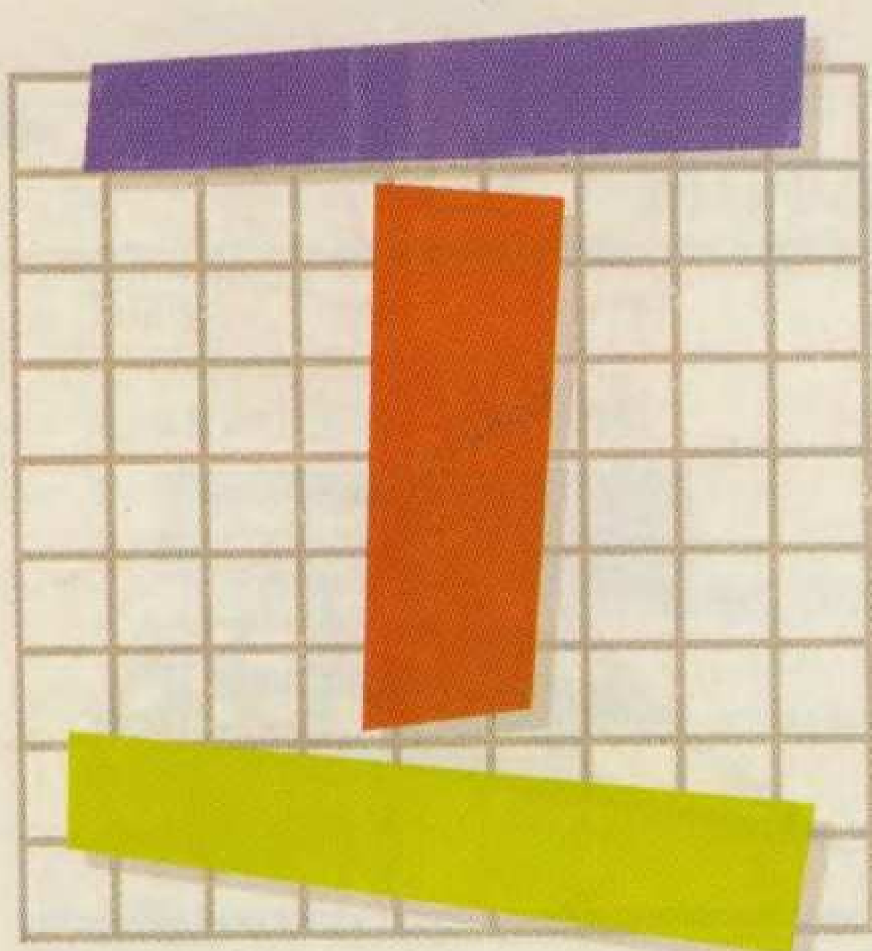
Uwaga!

Karty muzyczne, opisane w nr. 5/95 Gamblera na str. 63 w tekście „Kwadrofonia dźwięków”, dostaliśmy od firmy PROA-BIT, ul. Mickiewicza 14, 05-090 Raszyn, tel./fax (022) 756 08 91. Firmę i Czytelników, za brak tej uwagi w poprzednim numerze, serdecznie przepraszamy – red.

Od lewej: SBC–650 i SBC–630



Sprzęt do testu przekazał Multi–Styk, ul. Majdańska 9, 04-088 Warszawa, tel./fax (022) 10 32 99



WIN-WORLD

GRAFICZNE SYSTEMY OPERACYJNE STARAJĄ SIĘ ODZWIERCIEDLAĆ ŻYCIE. W ŻYCIU ROZKŁADAMY SWOJE MANATKI TAM, GDZIE NAM SIĘ PODOBA I NIE

Gry dla Windows 3.1 to zaledwie nieśmiałe początki – coś w rodzaju dosowych sprzed dziesięciu lat. Ale z okienkami oswajać się warto – już niedługo po DOS zostanie tylko wspomnienie. A wtedy okaże się, że gierki napisane dla OS/2 czy Windows 95 będą o niebo szybsze i ciekawsze od najlepszych dziś dostępnych!

Okna jakie są, nie każdy widzi

Microsoft Windows to graficzny „system operacyjny". Piszę to w cudzysłowie, aby oddać honory biednemu DOS-owi, któremu siedzi na głowie. Ale sprawiedliwość nakazuje stwierdzić, że Windows to coś więcej niż DOS.

Główne cechy profesjonalnego okienkowego systemu operacyjnego naszych czasów (obojętnie jakiego – równie dobrze może to być Win 3.1, Win NT, Win 95, MacOS, OS/2 czy Unixa) to:

- praca komputera wyłącznie w trybie graficznym, a co za tym idzie – możliwość WYSIWYG (to co widzisz na ekranie, uzyskasz też w rzeczywistości – np. na wydruku);
- stosowanie menu i toolbarów w celu wykonywania różnych operacji, zamiast uciążliwego wpisywanią ich z klawiatury – a zatem korzystanie z myszki, kota czy innych urządzeń, służących wskazywaniu;
- interaktywność, czyli prowadzenie rozmowy z komputerem (głównie za pomocą wyświetlanych przez niego okien dialogowych);
- organizacja pracy w oknach, które mogą być (w większości wypadków) skalowane, przemieszczane, nakładane na siebie – w zależności od potrzeby i uznania użytkownika;
- możliwość pracy z wieloma programami jednocześnie;
- multimedialność
- wspólne korzystanie z zasobów komputera – np. raz zainstalowana drukarka jest bez problemu dostępna dla wszystkich aplikacji;
- wbudowane funkcje sieciowe (choć w Win 3.1 z tym jeszcze krucho).

Zasada pracy z okienkami jest prosta – traktuj monitor komputera jak biurko. Kładź na nim swoje papiery, przesuwaj je, gdy Ci zawadzają, śmieci wyrzucaj do kosza (który – niestety – nie jest standardowym wyposażeniem Win 3.1). Myszka pomoże Ci zaznaczać obiekty oraz przemieszczać je. Możesz umieścić w tekście dźwięk lub film. Możesz kazać komputerowi grać w czasie pracy. Możesz robić wszystko!

Śmiech Amigi

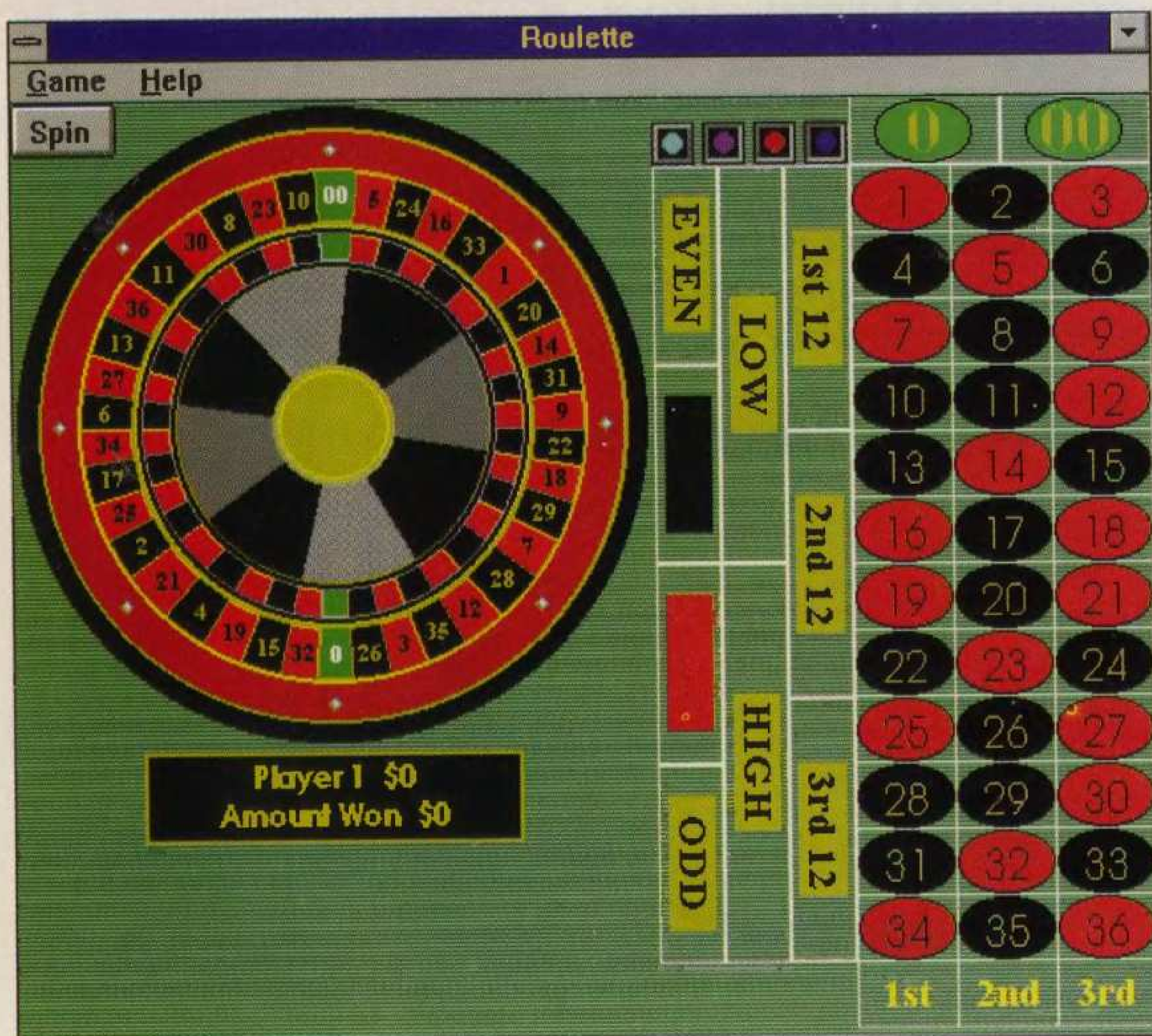
Amigowcy i atarowcy mogą się śmiać – my mamy to już od dawna. Nie przeczę, Pecet powstawał w 1981 r., kiedy jeszcze nikomu nie śniła się Amiga czy Atari ST. Wtedy królował tryb znakowy. I – jak się okazuje – bezwładność rynku Pecetów jest ogromna. Przecież niektóre jego wady, np. podział pamięci na 640 kB podstawowej i resztę, nie zostały (w systemie operacyjnym DOS) usunięte do dziś!

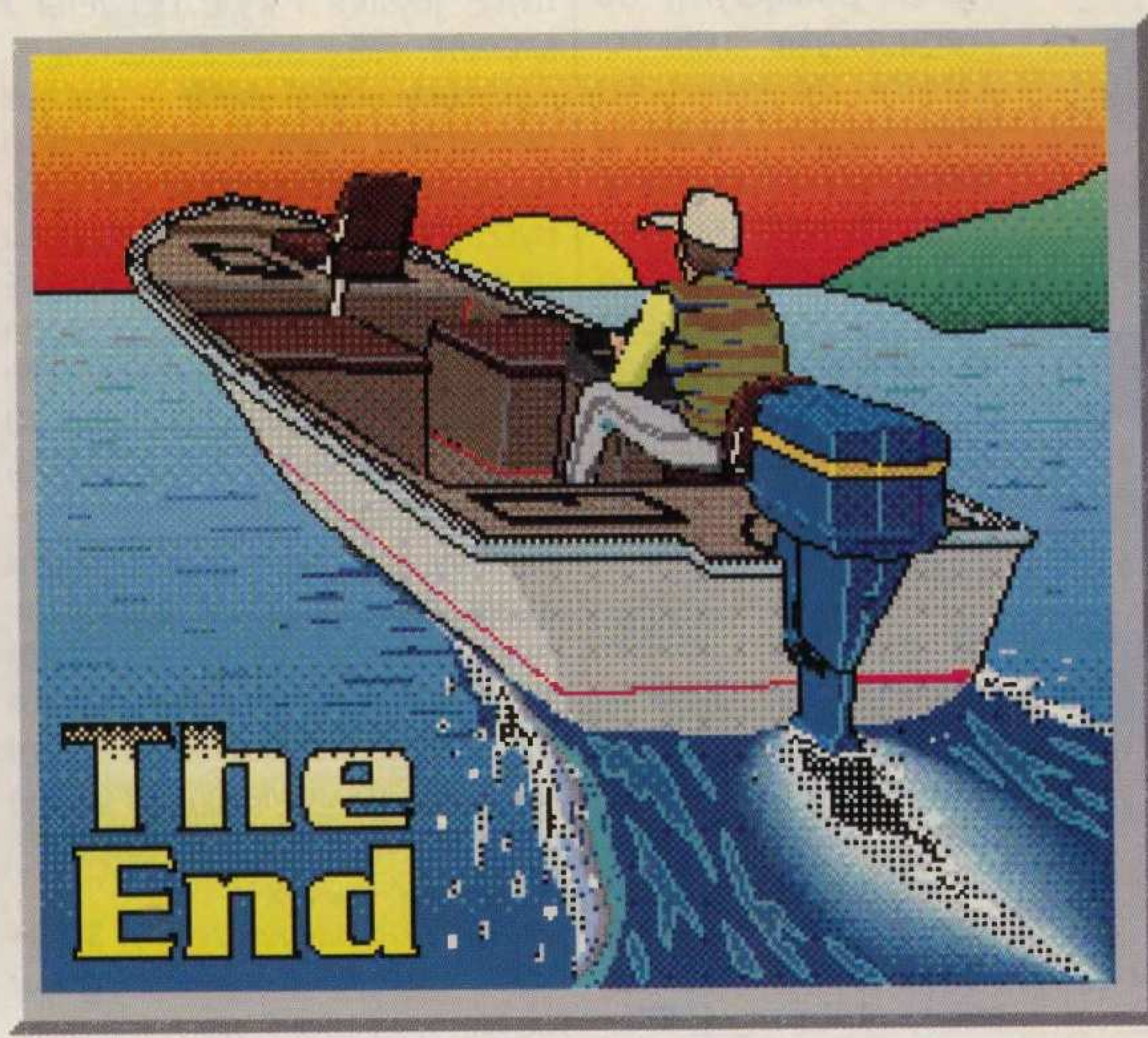
Zazdroszczę kolegom amigowcom ich taniego sprzętu. Taniego – ale dobrego! Po prostu: Amiga kosztuje tyle, co dobra... karta graficzna do PC. Punkt dla Amigi – jest na każdą kieszeń. Punkt dla PC – ta grafika...

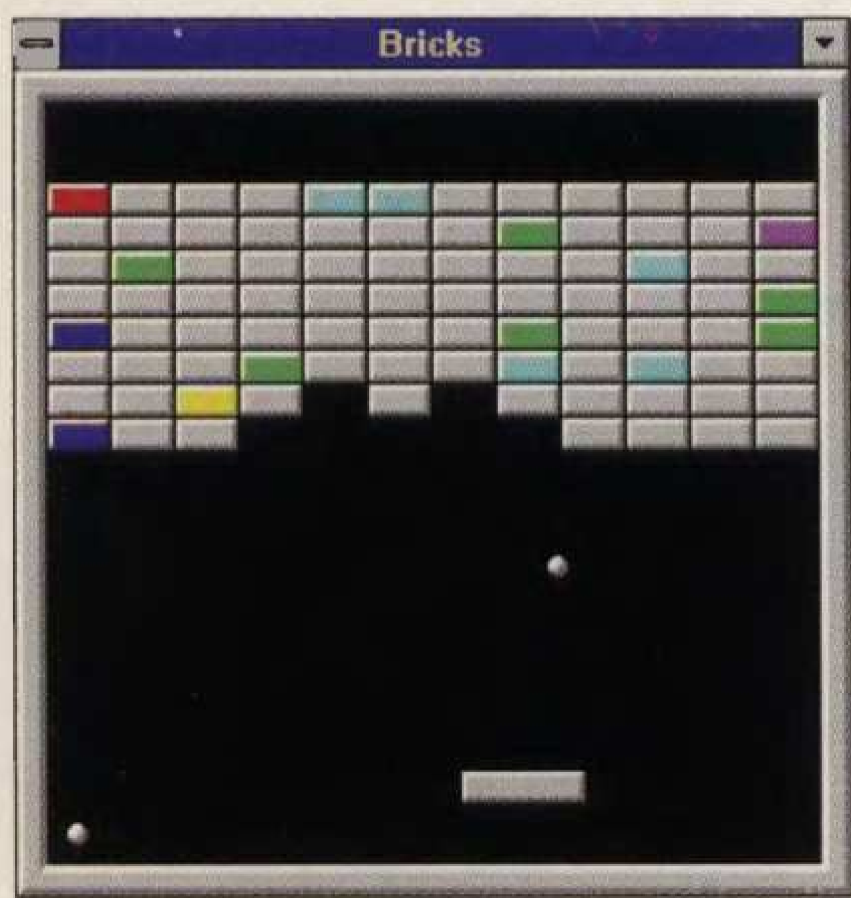
I tu śmiech Amigowców może się urwać.

Okna oknom nierówne

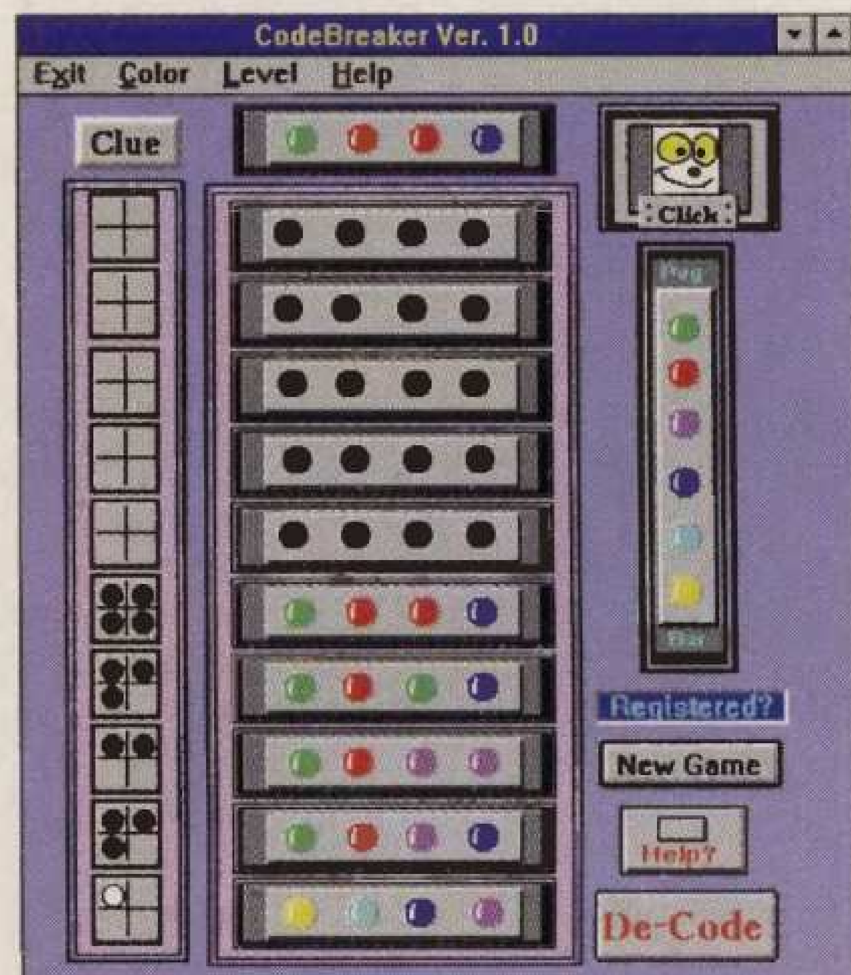
Windows 3.1 (w tym wszystkie wersje narodowe i grupowe) nie jest klasycznym syste-



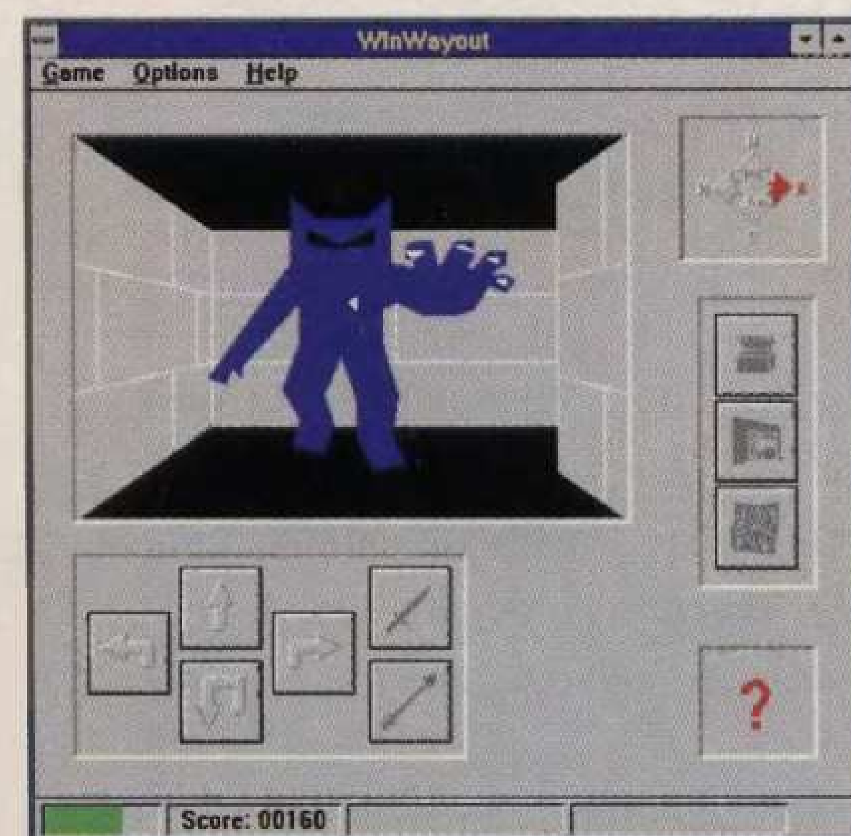




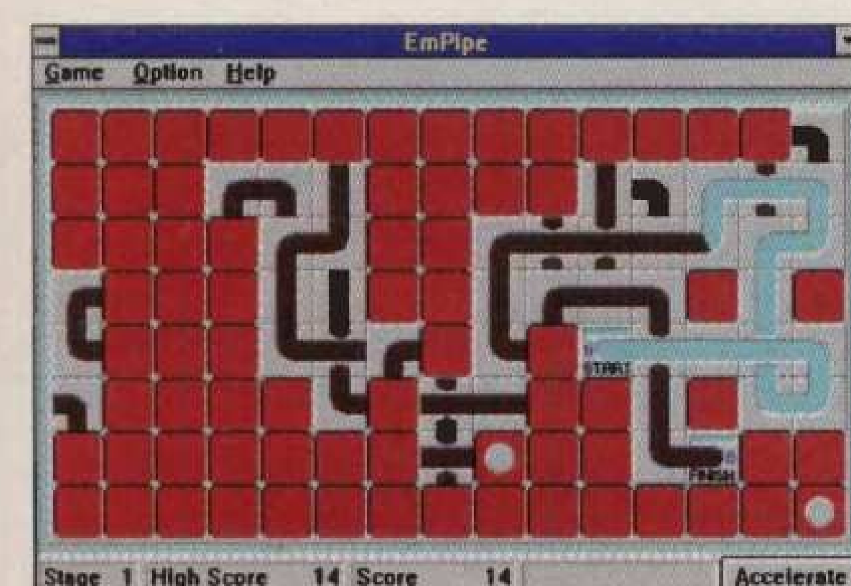
Ta gra zajmuje ledwie 10 kB!



Odkrywanie kodów, czyli Master Mind



Okienkowe naśladownictwo Dungeon Master



Zostań swoim hydraulikiem

mem operacyjnym. Siedzi toto na karku biednego DOS, który już od dawna ledwo zipie. Windows 3.1 musi, z konieczności, poddawać się prostackim ograniczeniom narzucanym przez DOS – system operacyjny, który jest za stary, aby go dziś poważnie traktować.

Microsoft, chcąc zgarnąć jak największą część rynku, wziął sobie do serca niektóre uwagi użytkowników. I tak powstało Windows NT – bardzo potężny system operacyjny, przeznaczony jednak głównie dla Bardzo Potężnych Komputerów. Jeśli chcecie zainstalować u siebie NT – nie ma sprawy. Sam system kosztuje zaledwie około tysiąca złotych. Wymaga też niewiele – 16 MB RAM, szybkiego procesora 486, około 80 MB na dysku twardym. Oczywiście, wymagania teoretyczne są nieco niższe (wystarczy 386) – ale ja piszę o wymaganiach realnych, poniżej których nie opłaca się schodzić.

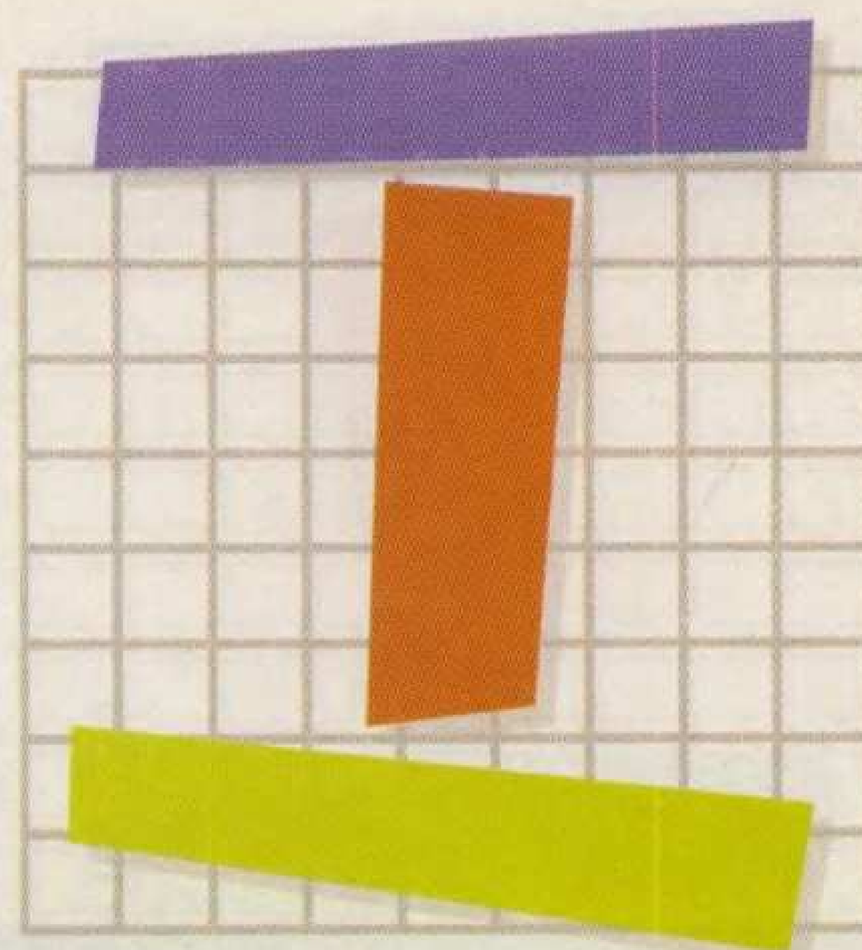
MARTWIMY SIĘ O TO, JAKA JEST NAZWA PRZEDMIOTU, PO KTÓRY SIĘGAMY... SKORO WIĘC MOC OBLICZENIOWA PECETÓW POZWALAŁA NA STWORZENIE WINDOWS – TAKI SYSTEM MUSIAŁ SIĘ ZJAWIĆ. MUSIAŁ, PONIEWAŻ JEST LEPSZY OD WSZELKICH ZNAKOWYCH PRYMITYWÓW O NAZWACH PC-DOS CZY MS-DOS. MUSIAŁ, PONIEWAŻ STANOWISKO PRACY W SYSTEMIE WINDOWS JEST TAŃSZE OD DOSOWEGO, CHOĆ NA PIERWSZY RZUT OKA MOŻE WYDAWAĆ SIĘ ODWROTNIE.

Bill Gates oczywiście nie próżnuje. I rzekł Bill: „Widzimy, że biedny DOS doszedł do kresu swoich możliwości". I zaśpiewali anieli w Microsofcie: „Enter". I rzekł na to Bill: „Niech więc stanie się Nowy System Operacyjny". I – niestety – jeszcze się nie stał.

Chicago ma się dobrze – tylko jako miasto. Ale Chicago, jako nowy system operacyjny, zwany przez innych Windows 4.0, ma się źle. Jego premiera odkładana jest już od prawie dwóch lat! Ostatnio zapowiada się go na sierpień 1995 r. W międzyczasie zaserwowano nam jego nową wersję: Windows 95, która spodziewana jest – jak sama nazwa wskazuje – jeszcze w tym roku. I to będzie przełom w grach komputerowych.

Osy... osy...

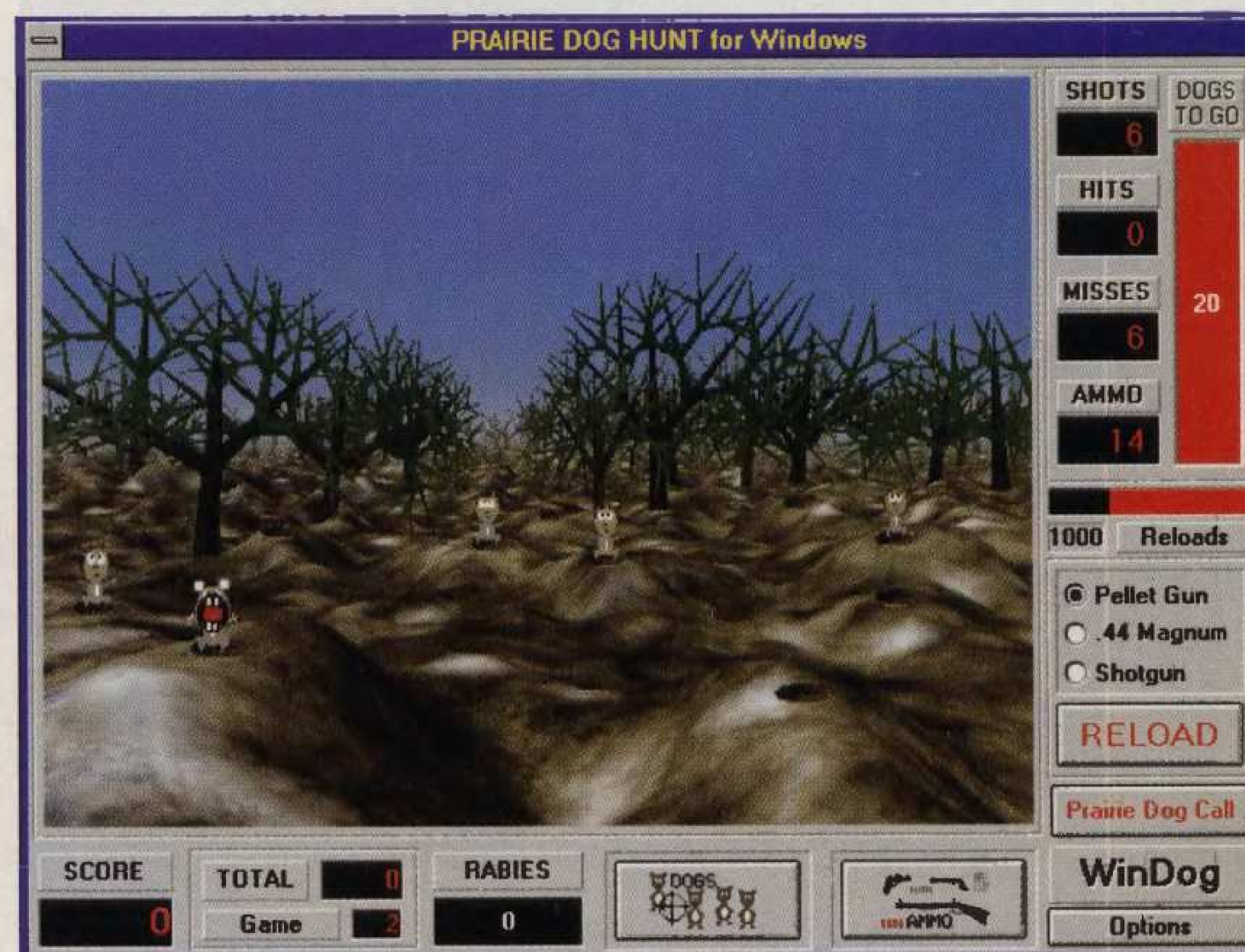
Firma IBM, choć zaangażowana w budowę procesora PowerPC, nie zaniedbała systemów operacyjnych opartych na intelowskich procesorach 80x86 (oraz ich klonach). Wprowadziła na rynek nową, trzecią już wersję OS/2, o nazwie Warp. To naprawdę wspaniały system operacyjny, do tego poprawiony specjalnie z myślą o grach. Podobno niektóre dosowe gry lepiej chodzą pod OS/2 niż pod samym DOS. Nic dziwnego, skoro ten system zarządza inteligentnie pamięcią oraz innymi zasobami maszyny. A to wpływa na szybkość przetwarzania grafiki czy dźwięku.

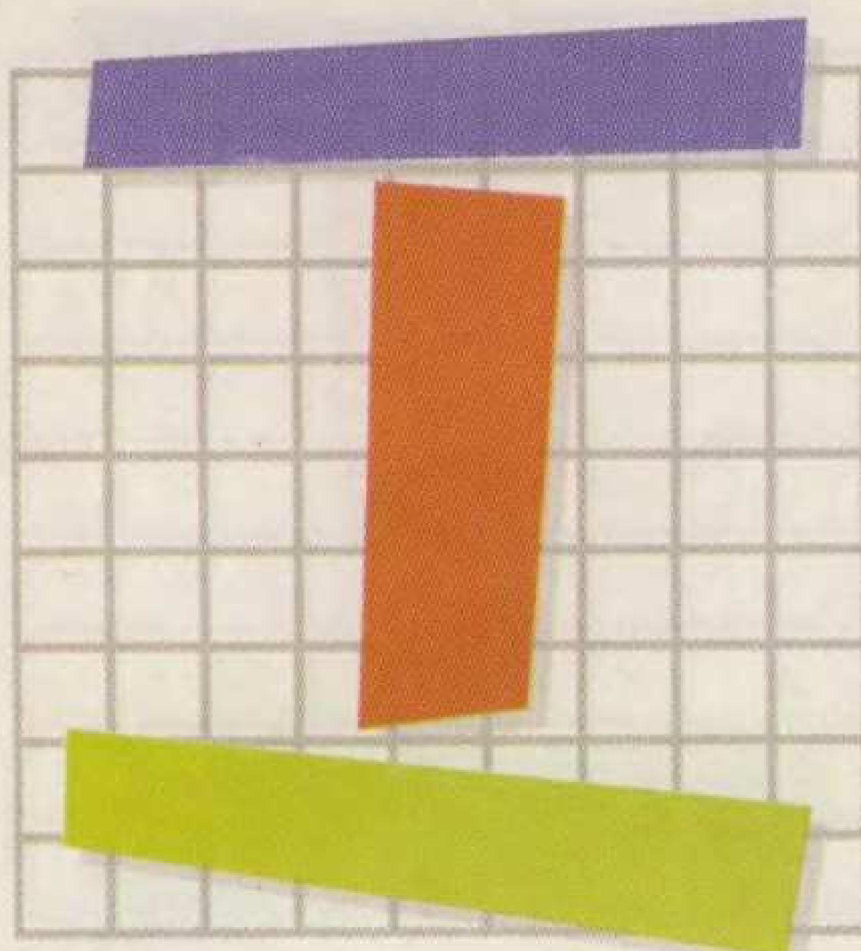


Tylko że – na razie – Warp nie zdobył wielkiej popularności. Dlaczego? To proste – ludziska czekają na Windows 95, a nuż będzie lepszy? Microsoft szumnie zapowiedział, że nie wypuści systemu z błędami. Potraktujmy to z przymrużeniem oka. Możemy mieć jedynie nadzieję, że Microsoft wyciągnie wszystkie wnioski z ulepszeń wprowadzonych w systemie OS/2 3.0.

A na razie mamy DOS i Windows 3.1.

Polowanie na pieski preriowe





Multimedia dla bogatych

Jak w praktyce wyglądają multimedia? Tak, jak teraz: piszę ten tekst w edytorze okienkowym, a mój komputer odtwarza „Calling America". Fajnie się pracuje. Jeśli mi się to znudzi, przerzucę się na odtwarzacz MIDI i posłucham Mozarta albo muzyki z „Gwiezdnych wojen". Nie mam w domu wieży stereo, nie mam nawet walkmana – ale mój komputer robi za wszystko.

Jednak multimedialny Pecet to maszyna dla bogatych. Prędzej będzie Was stać na dobrą wieżę i walkmana. Gravis lub Sound Blaster AWE 32 grają tak, jak osiem Amig, a nawet lepiej – i znacznie drożej. A karty graficzne? Dobra karta graficzna pozwala na pracę w TrueColor (16,7 mln kolorów) w rozdzielczości 1280x1024. Kosztuje tyle co dwie Amigi. Jeśli do tego dodać 17–calowy monitor (też dwie Amigi), procesor 486/100 MHz lub Pentium, dysk twardy 540–730 MB, podwójny (potrójny, poczwórny lub nawet poszóstny) napęd CD-ROM (już nie sumuję Amig!) – otrzymujemy ciekawą maszynkę, zdolną nie tylko do odtwarzania pełnoekranowych filmików. To może być świetny sprzęt do zarabiania pieniędzy! I do gier!

A dlaczego – jak dotąd – nie jest?



Mah Jongg – stara chińska gra logiczna



Słowniczek okienkowy

Aplikacja (Application) – program użytkowy (np. edytor tekstu, baza danych itp.).

Belka tytułowa (Title Bar) – wyróżniony pasek na górze okna, podający jego tytuł (np. nazwę programu i/lub dokumentu).

Dokument (Document) – każdy plik zawierający owoce Twojej pracy, nie tylko tekst, ale też rysunek, fotografia, dźwięk, film etc.

Drag and Drop – technika pracy z myszką polegająca na tym, że obiekty uprzednio zaznaczone można przesuwać za jej pomocą. W czasie przesuwania przycisk myszki musi być wciśnięty.

Sterownik (driver) – program obsługi jakiegoś urządzenia. Aby zainstalowane urządzenie (np. karta graficzna lub dźwiękowa, drukarka czy CD-ROM) zadziałało pod Windows, trzeba je zainstalować, czyli pokazać systemowi, jakie programy obsługują to urządzenie i gdzie można je znaleźć.

General Protection Fault – jeden z najczęściej wypisywanych komunikatów o błędach. Jeśli wystąpi, na ogół najlepiej wtedy wyjść z Windows i uruchomić je ponownie. Czasem system zawiesza się tak skutecznie, że trzeba wykonać reset komputera.

GUI (Graphical User Interface) – jest to, mówiąc skrótowo, praca komputera – pod danym systemem operacyjnym – wyłącznie w trybie graficznym.

Ikona (Icon) – malutki obrazek, zwykle o wymiarach 32x32 piksele w 16 kolorach, symbolizujący jakiś obiekt lub czynność, wedle starej chińskiej zasady – jeden rysunek wart jest tysiąca słów.

Kot (Trackball) – coś w rodzaju myszki leżącej na plecach – palcem porusza się jej kulkę. Jest to zwierzątko stosowane najczęściej w komputerach przenośnych.

Linia statusu (Status Bar) – pasek, zwykle na dole okna danego programu, w którym wyświetlane są teksty pomagające w pracy, np. objaśnienia ikonek.

Menu – poziomy pasek, tuż pod belką tytułową okna programu, zawierający spis jego głównych opcji. Wybranie opcji głównej powoduje zazwyczaj rozwinięcie się w dół dodatkowego menu (tzw. pull–down menu).

Multimedia – modne ostatnio słowo–wytrych. Komputer multimedialny to po prostu taki, który wykorzystuje jak najpełniej przekaz audiowizualny. Aby mieć multimedialną maszynkę, musisz posiadać procesor 32–bitowy, kartę dźwiękową, grafikę VGA i napęd CD-ROM.

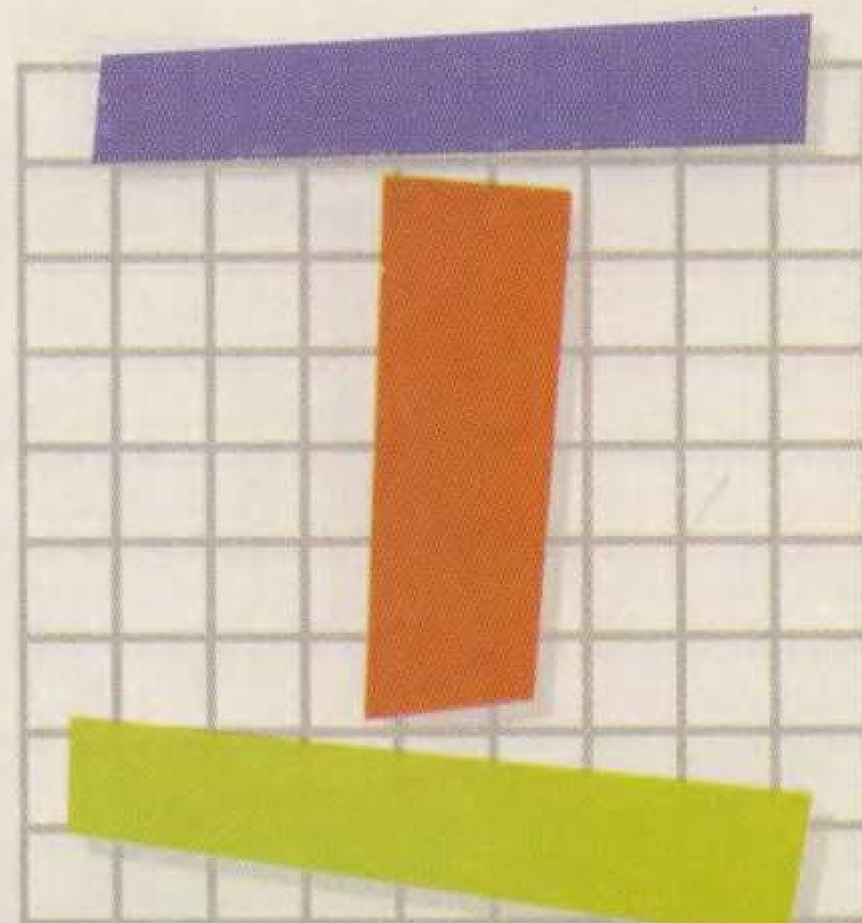
Wielozadaniowość (multitasking) – możliwość pracy z wieloma programami jednocześnie. Pamiętaj jednak, że im więcej otwartych okien, tym wolniej pracuje system.

Myszka (Mouse) – myszka jaka jest, każdy widzi.

Park jurajski

Gry okienkowe przypominają, po większej części, park jurajski. Głupie strzelanki, jakieś „symulatory", gierki zręcznościowe – to wszystko gdzieś widziałem... Ach, pamiętam! ZX Spectrum, Commodore C-64. Taki jest poziom większości, poza ładnie wykonanymi, ale statycznymi,

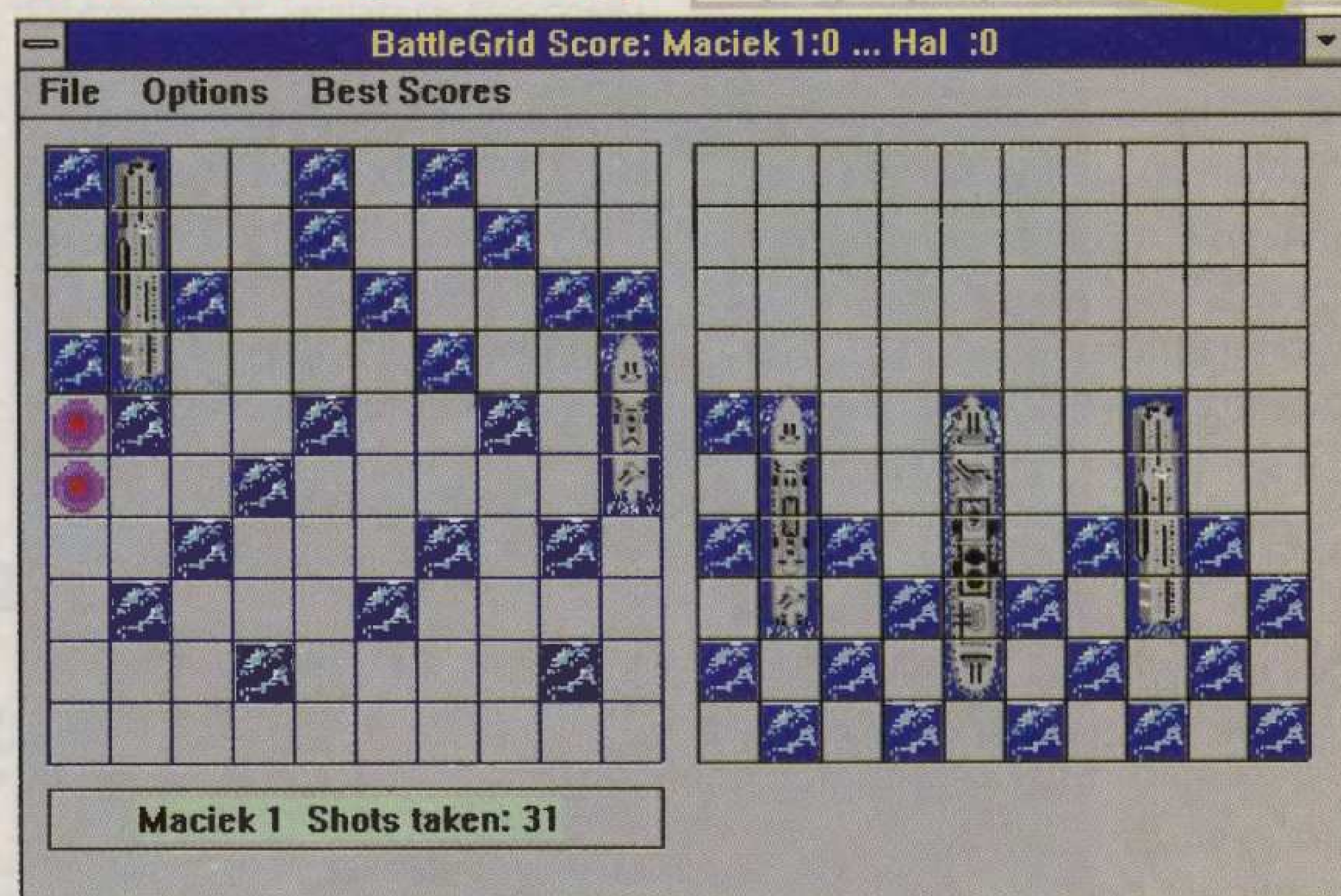
grami logicznymi. Dlaczego? Bo Windows jest bardzo powolne. Dlaczego powolne? Bo graficzne. Ale to nie jest satysfakcjonujące wytłumaczenie. Dobry akcelerator graficzny jest w stanie tak przyspieszyć pracę Windows, że prawie nie różni się ona szybkością od pracy w trybie znakowym.



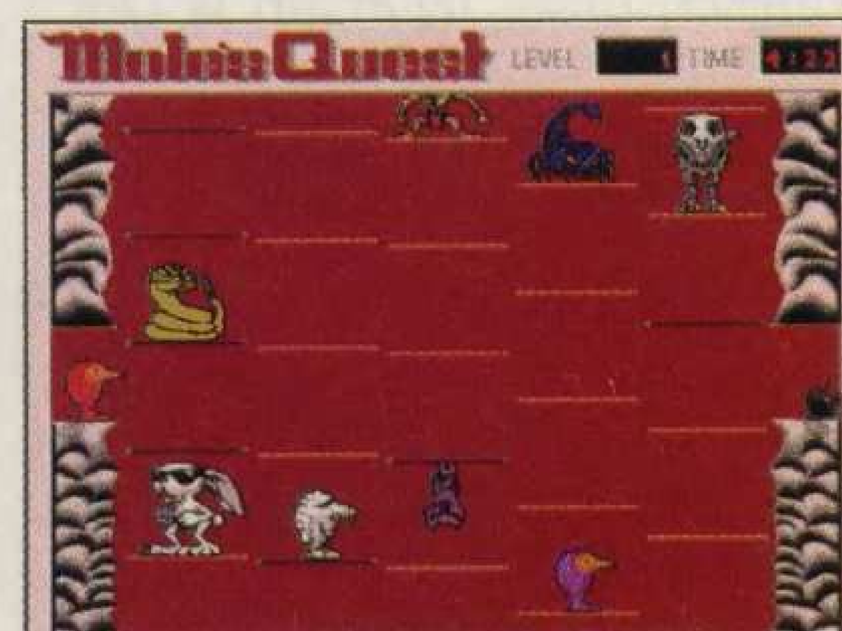
Szybkość akceleratora to jednak nie wszystko. Liczy się także racjonalne wykorzystanie całej mocy komputera. O tym jednak nie może być mowy tak długo, jak długo pod Windows można się dokopać do archaicznego DOS. Poczekajmy jednak na Windows 95 lub Warp. To będzie inna jakość. Równie istotne jest to, że przejdziemy na system bezpieczny. Taki, że jeśli jedna gra się posypie i zawiesi komputer – reszta naszej pracy nie zostanie dotknięta, a brykającą grę system po prostu wyp... za drzwi. Jeśli tego nie doceniacie teraz – to docenicie, jak dorośniecie. A to kiedyś nastąpi. I nie sądzę, że nie będziecie wtedy grać. Po prostu, będziecie sobie grać w pracy...

Dziś jeszcze gry okienkowe są przeważnie skromne, ciche i spokojne. Jeśli jednak w przy-

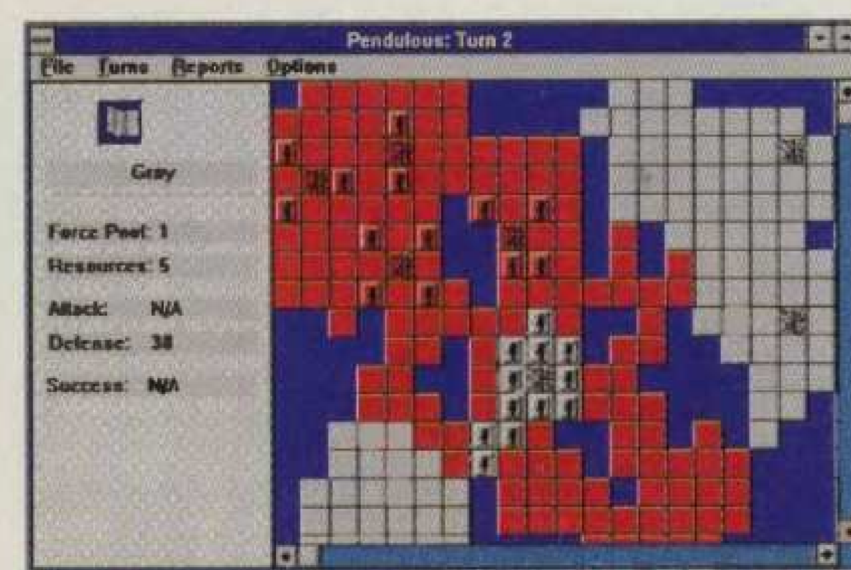
Stara jak świat gra w okręty



Mole musi przejść na drugą stronę...



Strategia militarna pod Windows



Krótkie uwagi dla okienkowych graczy

1. Przeglądaj co jakiś czas plik win.ini i kasuj wszystkie jego sekcje należące do gier, wyrzuconych już przez Ciebie.
2. Przeszukuj katalog główny Windows w poszukiwaniu plików konfiguracyjnych (*.ini) zostawionych przez gry, które już skasowałeś.
3. Najlepiej stworzyć specjalny katalog dla drobnych gier okienkowych, a wszystkie gry bardziej skomplikowane umieszczać w jego podkatalogach – zapobiegnie to bałaganowi.
4. Gry okienkowe dzielą się na dwa typy (pod względem objętości): proste i złożone. Proste składają się z jednego do kilku plików o takich samych nazwach, ale różnych rozszerzeniach (np. reversi.exe, reversi.hlp, reversi.ini). Te gry możesz zrzucać do jednego katalogu bez obawy, że potem nie zorientujesz się, do jakiej gry dany plik należy. Gry skomplikowane mają również takie pliki (np. bwcc.dll), których nie sposób z nazwy przypisać konkretnej grze. Lepiej więc instalować gry w oddzielnych katalogach – daje Ci to pewność, że kasując je nie zostawisz niepotrzebnych śmieci.
5. Najważniejsze w grach są pliki *.exe oraz *.hlp (help). Jeśli jakś gra przychodzi z plikami *.txt lub *.wri (zazwyczaj nazywającymi się „readme", lub po prostu tak, jak gra), to możesz je spokojnie kasować po przejrzeniu (są to bowiem podręczniki, dodatkowe informacje itp.).
6. Jeśli nowa gra ma plik o podobnej nazwie, co już zainstalowana, lepiej umieścić ją w innym katalogu.

Okno (Window) – ograniczony ramką obszar ekranu, zawierający jakiś program lub dokument. System okienkowy ma przypominać użytkownikowi komputera kartki rozłożone na biurku.

Okno dialogowe (Dialog Box) – okienko, w którym podane są różne opcje precyzujące wydane komputerowi polecenie.

Pamięć wirtualna (Virtual Memory) – Windows potrafi wyczarować więcej pamięci niż jest w komputerze. W tym celu tworzy na dysku twardym specjalny plik (tymczasowy lub stały), do którego zrzuca z pamięci operacyjnej to, co wydaje mu się aktualnie mało przydatne.

Pasek narzędziowy (Toolbar) – pasek wyposażony w „przyciski" z ikonkami, które za pomocą kursora myszki można wciskać w celu wykonania jakiejś czynności.

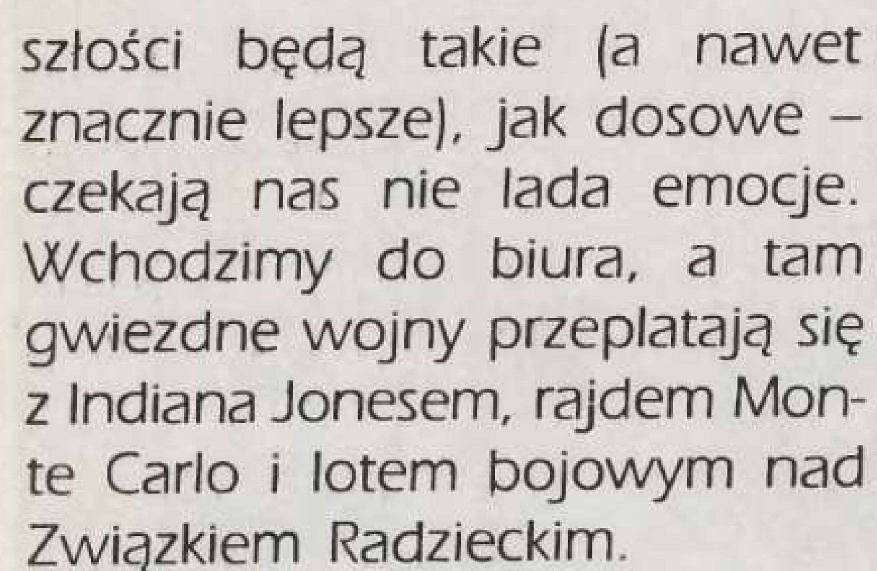
Paski przesuwu (Scroll Bars) – pionowe i poziome wstążeczki, wyposażone na końcach w przyciski strzałkowe, zaś gdzieś pomiędzy nimi znajduje się ruchomy klawisz. Służą do przewijania zawartości okna w pionie i poziomie.

Pulpit roboczy (Desktop) – spodnia warstwa tego, co widać na ekranie – o ile nie jest przysłonięta przez inne okna. Pulpit składa się z dwóch elementów – tapety (Wallpaper), czyli dowolnego obrazka w formacie BMP (np. rozebranej panienki) i leżącego jeszcze niżej wzorku (Pattern), który stanowi tło dla podpisów pod ikony (można go wyłączyć i wtedy tło jest jednolite).

Tryb rozszerzony (386 Enhanced Mode) – jest to tryb pracy Windows dla procesorów 32–bitowych. Oferuje pamięć wirtualną i kilka innych dodatkowych opcji, które nie są obecne w trybie standardowym.

Tryb standardowy (Standard Mode) – tryb pracy Windows, przeznaczony dla starszych komputerów (AT). System korzysta tylko z pamięci RAM, zainstalowanej w komputerze.

WYSIWYG (What You See Is What You Get) – to, co komputer pokazuje na ekranie, będzie wyglądało tak samo na wydruku (w przybliżeniu, wynikającym z innej rozdzielczości ekranu i wydruku).



szłości będą takie (a nawet znacznie lepsze), jak dosowe – czekają nas nie lada emocje. Wchodzimy do biura, a tam gwiezdne wojny przeplatają się z Indiana Jonesem, rajdem Monte Carlo i lotem bojowym nad Związkiem Radzieckim.

Być może z czasem ktoś Na Górze zrozumie, że gry komputerowe lepiej uczą niż zmęczeni nauczyciele. I wtedy może, po raz pierwszy w historii świata, uczniowie będą z chęcią przychodzić do szkoły. Pewne kroki są już zrobione – gier edukacyjnych mamy setki na płytach CD. W każdym razie, trzymam kciuki!

Małe jest piękne

Nie wszystkie gry okienkowe są do chrzanu. Ale prawie wszystkie są bardzo proste i (o dziwo) bardzo małe. Już dawno zapomnieliśmy (w systemie DOS), jak wygląda gra mieszcząca się na dyskietce. Wiele gier okienkowych, w tym bardzo dobre, mieści się zaledwie w dziesiątkach kilobajtów! Mam wspaniałą grę zajmującą... 10 kB!!! Dlaczego tak się dzieje?

Windows ma nad grami dosowymi wielką przewagę. Wszystkie procedury graficzne i inne elementy, z których zbudowane są programy okienkowe, w Windows są już obecne (o ile gra świadomie nie korzysta z własnych, bardziej bajeranckich – ale to już wolny wybór programistów). Gra nie musi przywozić ze sobą czcionek, driverów i innych rzeczy. Większość z tego, co jej potrzeba, dostaje od okienek. Dlatego może być taka mała.

Windows jest jak wieża stereo. Po co kupować kolumny oddzielnie dla tunera, magnetofonu czy CD? Po co trzy wzmacniacze? Przecież cała zabawa polega na tym, aby jeden wzmacniacz i jeden zestaw kolumn obsługiwał wszystkie podłączone urządzenia. Tak samo jest w Windows. Zainstalowałeś kartę dźwiękową? Działa? Jeśli tak, to nie martw się o dźwięki w grach – będą! Wiele gier dosowych przychodzi z całym bagażem driverów do różnych kart graficznych lub dźwiękowych. I te drivery są u Ciebie na twardzielu, zapychając go. W wypadku gier okienkowych problem przerzucony jest na barki systemu. To Windows trzyma wszystkie sterowniki. Zainstalujesz coś raz – masz spokój.

Cena spokoju może być wysoka. Windows daje Ci go za grosze. Dlatego pełne stanowisko do pracy pod Windows jest tańsze od dosowego – tak, jak wieża kosztuje mniej niż oddziel-



Topienie okrętów podwodnych

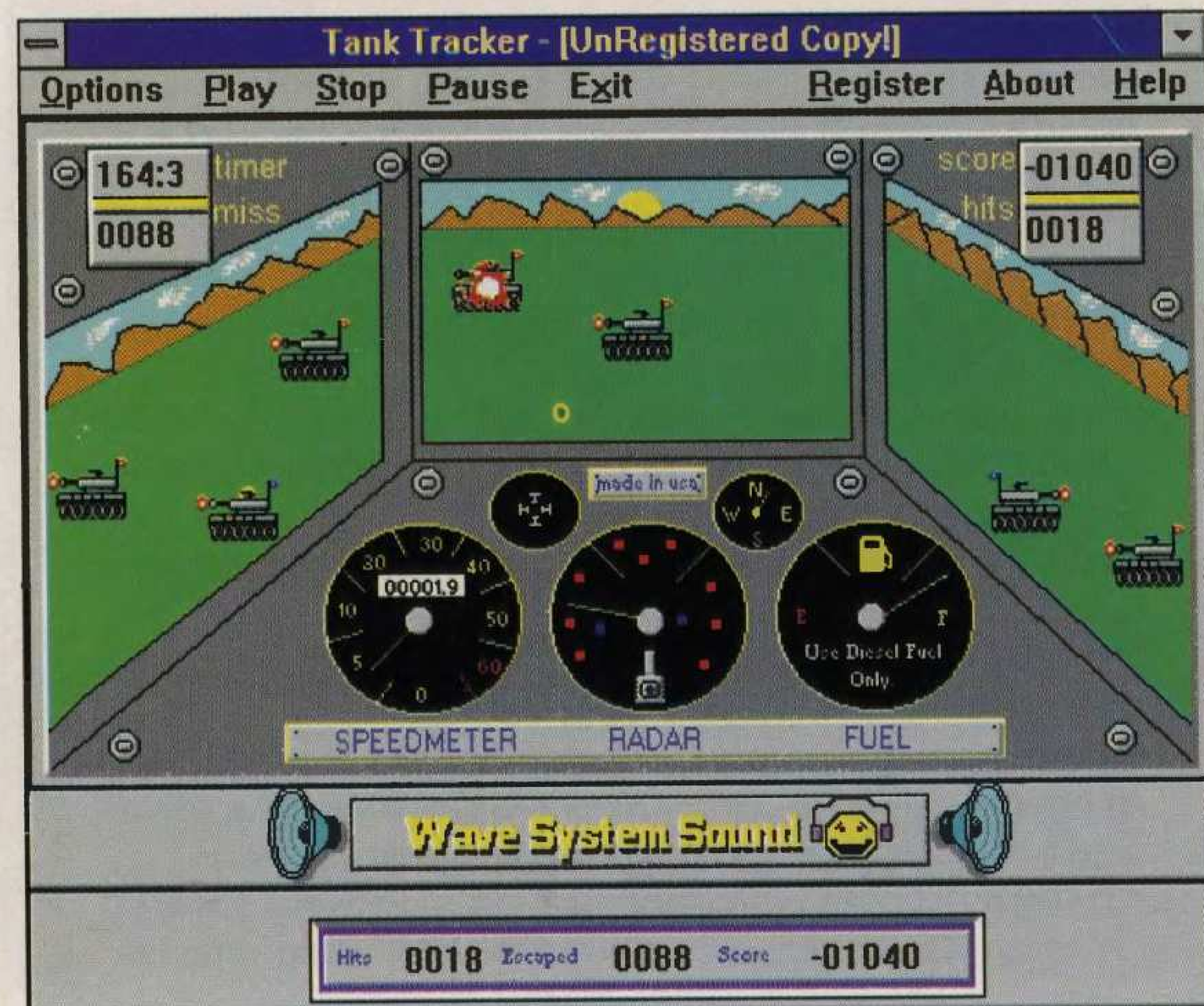
```
Cow V For Windows
Welcome to Cow V: The Great Egg Quest!
Please enter your name.
Maciek
Hello, Maciek! Welcome to Cow V, with all new improved farm action.
Your quest: To feed Uncle Willy's chickens and return with some eggs!
You may read a help file at any time by entering "help".
Enjoy the game!

You are in Uncle Willy's kitchen. On the table is a note from Uncle
Willy, saying he wants you to feed his chickens and bring the eggs back
to the kitchen. Will you be able to succeed?
There is a door to the north.
> south
I don't understand what you want to do.
Type help for help.
> hekp
I don't understand what you want to do.
Type help for help.
> help
Cow V Help:
Move in a direction by entering the direction you wish to travel.
Enter "look" to look around.
Enter "take <object>" to pick something up.
There may be more, hidden commands, so try anything!
> DO DUPY TAKA GRA!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
```



Tak wygląda PRAWDZIWA gra tekstowa

Czołgi na strzelnicy



Pod Windows napisano wiele pasjansów

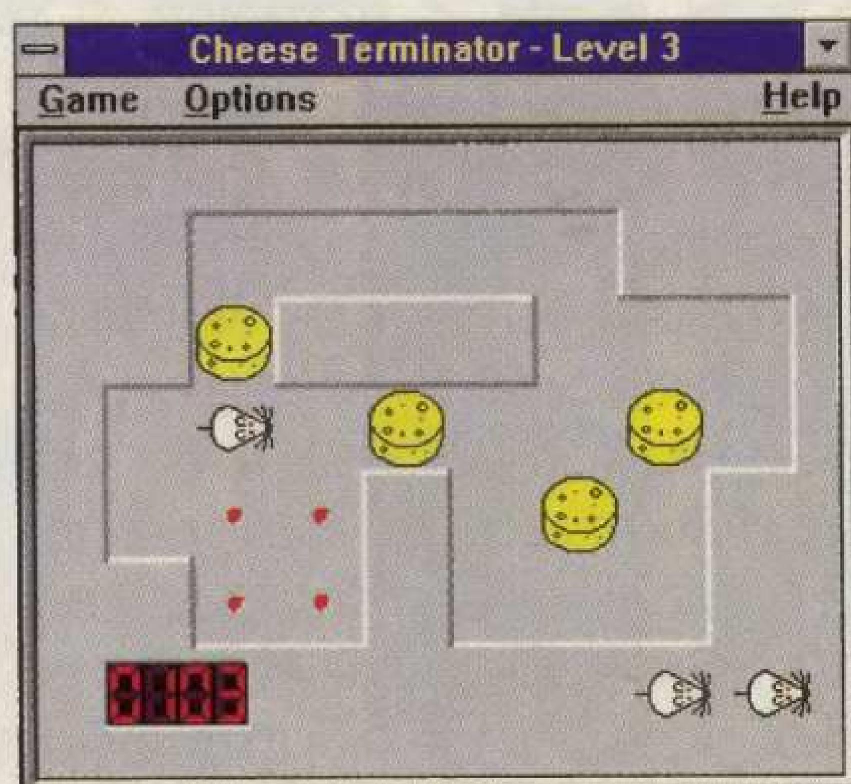


ne radio, magnetofon i odtwarzacz CD, każde z własnym wzmacniaczem i głośnikami.

Czego brakuje?

Nie jestem wielkim znawcą. Obejrzałem ledwie pół tysiąca gierek do Windows. I co tam było? Raczej, czego nie było: płynnych symulatorów kosmicznych (typu X-wing czy Wing Commander), dobrych symulatorów lotniczych (np. jak F-15 III lub Strike Commander), miłych gier stratego-militarnych (jak Dune II czy Warcraft), strzelanin typu Doom (choć sam Doom już jest robiony w wersji dla Win – chyba nawet Win 95).

Krótko mówiąc, okienkom brakuje gier wymagających szybkiego „miąchania" zawartością ekranu. Ale skoro takie efekty są możliwe pod prostackim przecież DOS-em, to jeszcze lepiej wypadną pod naprawdę dobrym systemem operacyjnym – który oczywiście może być tylko okienkowy.

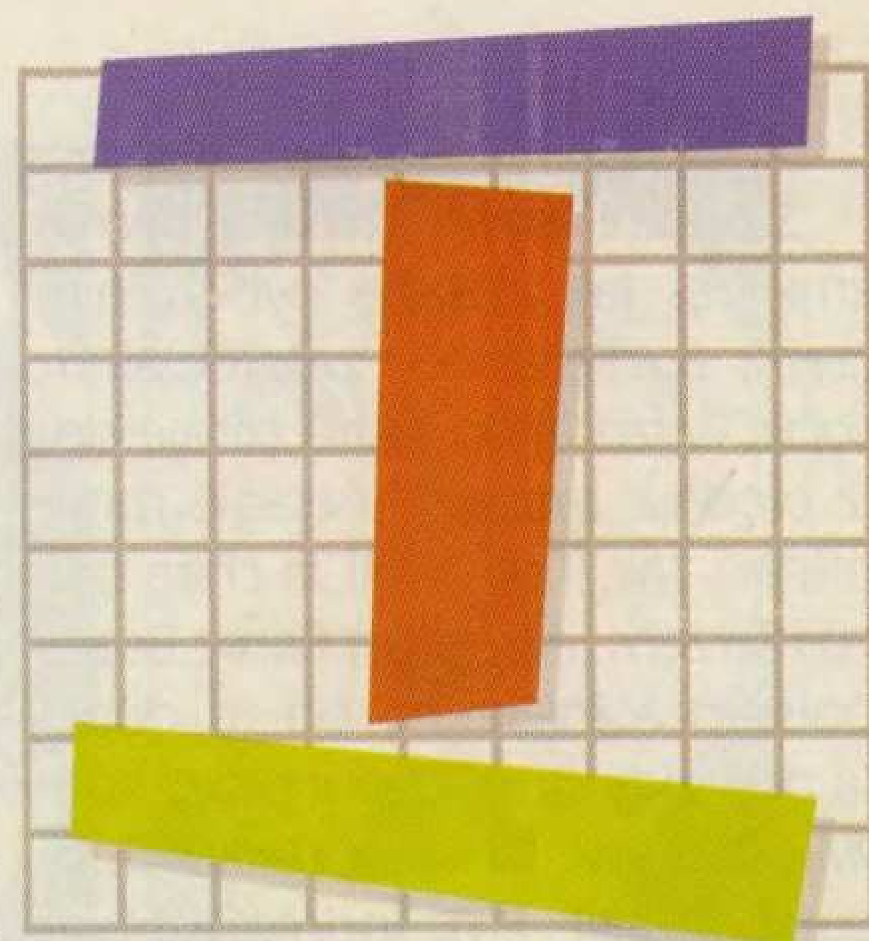


Okienko w przyszłość

Czy próbowaliście zastanowić się nad przyszłością komputerów? Pewne trendy są już widoczne. W przyszłości NIE BĘDZIE komputerów, telefonów, telewizorów, radioodbiorników. To wszystko zleje się w jedno – maszynkę będącą terminalem wielkiej sieci komputerowej: Virtual Reality, Networking & Co... Wyobraźcie sobie Cywilizację rozgrywaną przez setki ludzi jednocześnie – w sieci. Wyobraźcie sobie lot eskadrą F-15 przeciw rosyjskim MiG-om – a za „sterami" KAŻDEGO samolotu siedzi żywy człowiek – jeden w Warszawie, drugi w Los Angeles, trzeci w Kapsztadzie, bo tak się skrzyknęli – przez sieć... Czy to nie fascynujące?

Nasz skromny Pecet powoli przekształcać się będzie w kombajn multimedialny. Intel zapowiada wprowadzenie mikroprocesora, który by zawierał w sobie układy obrazu i dźwięku... Marzenie powoli staje się rzeczywistością.

Na razie pozostaje nam czekać i... liczyć. Co się bardziej opłaca: konsola czy PC? Power Macintosh, czy nowa Amiga (może Amiga nie umrze!)? Za kilka-kilkanaście lat tych problemów nie powinno być. Co kupić? Za przeproszeniem (Orwella) – tele- ekran! Wszystko w jednym! Wszystko na żądanie: dla taty – miejsce pracy, dla mamy – zakupy przez komputer, dla babci – przeglądanie rodzinnego albumu, dla dzieci – gry, dla pieska – kości pamięci, dla kotka – polowanie na myszkę...

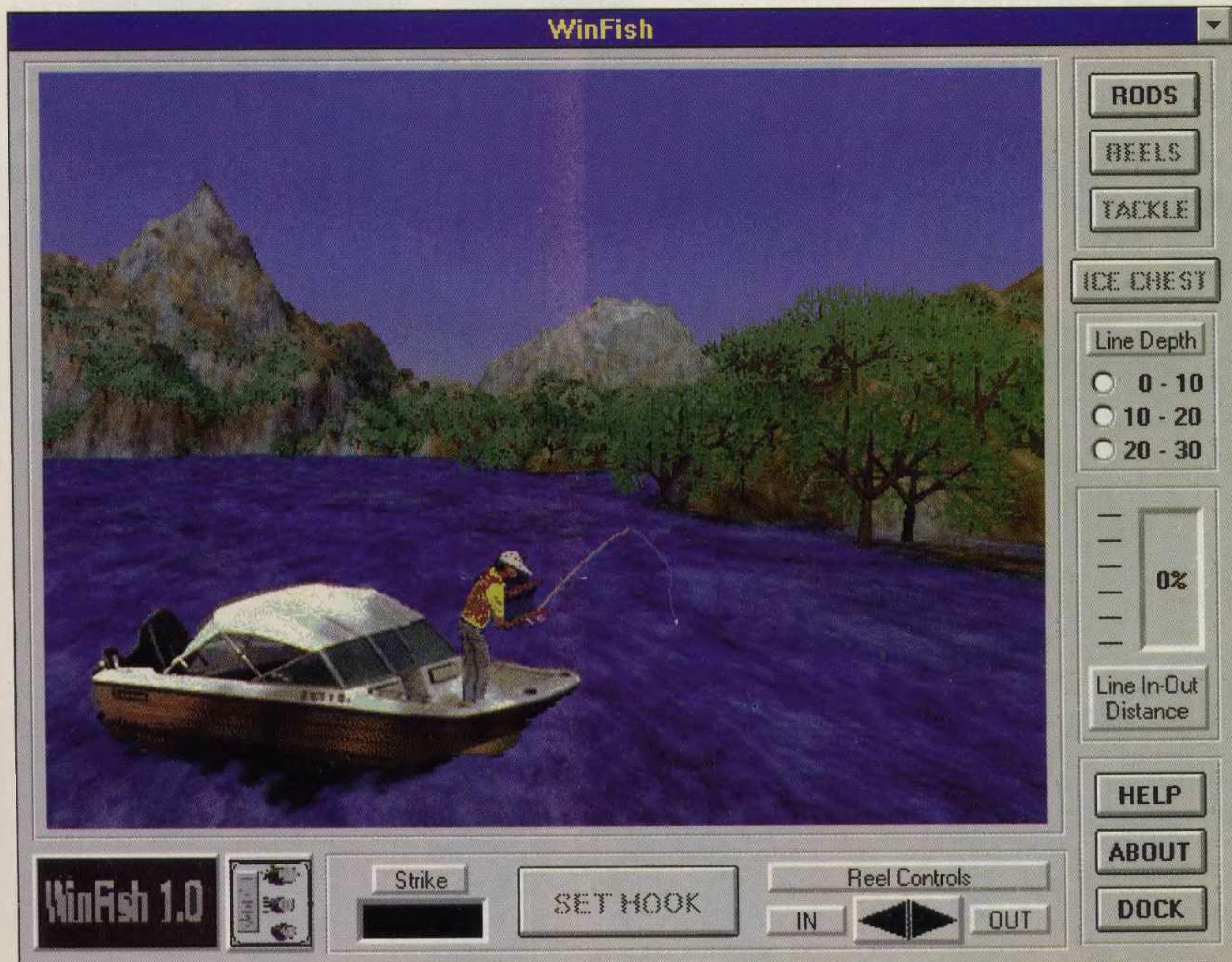




A może to prosta droga do świata opisywanego w „Roku 1984"?

A może to droga do „demokratycznej inwigilacji" – np. Urząd Skarbowy podgląda nasze wydatki i oblicza od nich podatek? Toż to groza! Ale też i temat na inną opowiastkę...

Łowimy ryby...



Warto grać, czy nie warto?

Dzisiaj raczej nie warto – w Windows oczywiście. Są znakomite okienkowe pokery, pasjanse, gry logiczne. Prawdziwe diamenciki. Ale nie ma jeszcze TIE-Fightera, symulatorów lotniczych itp. Widziałem już, co prawda, okienkowy symulator czołgu – w DOS są lepsze. Civilization for Windows jest wspaniała, ale for DOS – szybsza...

Ale to wszystko do czasu. Do niedługiego czasu. Świat okienek już nadchodzi...

Maciej Warzecha

RANDALL IDZIE NA WOJNĘ

Stopami mymi szeroką ziemię zmierzę, jak dobrze być żołnierzem, żołnierzem – zaśpiewałem sobie wczoraj do lustra (zdaje się, iż błędnie cytując). I nagle mnie olśniło: tak. Tak! Tak!!! Ja chcę być żołnierzem. Ale, broń Panie Boże, polskim żołnierzem, bo to dupki (a od kiedy są rządzeni przez księży–oficerów, to w dodatku dupcone dupki). [Tu: indoktrynowane – przyp. red.] I co to za wojsko, to polskie wojsko? Mają tam pół pocisku na łeb do wystrzelenia w ciągu roku, a przez resztę czasu ćwiczą mycie kibli szczoteczkami do zębów (założę się, iż jak przyjdzie co do czego, to w Wielkiej Bitwie Na Czyszczenie Kibli Szczoteczkami Do Zębów wygramy nawet z Rosjanami). A ja potrzebuję huku salw armatnich, gryzącego dymu w oczy, oddechu śmierci na plecach, krwi i braterstwa, ostatniego suchara dzielonego na pół, manierki z gorzałką przechylanej wprost do gardła, śpiewu bojowego, werbli i szczęku repetowanych karabinów. I ponurego huku czołgowych silników. I jazgotu nisko przelatujących bombowców. I komend, wyszczekiwanych pośród bojowego szału. I flaków wyprutych bagnetem. I nozdrzy, pełnych dymu ze spalonych wiosek. I twarzy ogorzałych od prochu. Ja, Drodzy Moi, potrzebuję wojny. A w Polsce na wojnę czekać nie ma co, bo najwyżej Falandysz z Wachowskim tłuką się po pyskach, a to nie taka wojna, o jaką mi chodziło.

Pojechałem więc do Białegostoku (tam taniej) i kupiłem sobie kałasza z trzema dodatkowymi magazynkami, sześć granatów przeciwpiechotnych, kuszę z optycznym celownikiem i solidny nóż z węglowej stali. Resztę uzbrojenia zdobędę na wrogach! Gorzej jednak poszło z wyborem munduru. Bo czy ma być ciemnożółty – tak, abym mógł się zagubić pośród piasków pustyni czy śnieżnobiały, aby nie odróżniono mnie od zaspy? A może zielony w bure plamy, doskonały do walk w dżungli? Nie wiem jeszcze, po prostu, na jaką wojnę chciałbym pójść. Muszę więc poszukać sobie kraju, gdzie me zdolności i chęci zostałyby radośnie przyjęte. Ale jestem człowiekiem wymagającym. Wojna wojną, a jednak trzeba mieć jakieś zasady. Przede wszystkim: żadnych ohydnych stworzeń. Żadnych jadowitych węży, pająków, krokodyli, skolopendr, ameb, skorpionów. Sprawa druga: żadnych chorób. Nie zamierzam chorować na dżumę, cholerę, trąd, malarię, a nawet zwykłą czerwonkę. Wojna ma być wojną, a nie sraniem na czerwono od drzewka do drzewka. Sprawa trzecia: klimat. Nie znoszę upałów. Nienawidzę się pocić, zwłaszcza kiedy nie ma jak wyprać ciuchów, nie ma wanny z gorącą wodą, natrysku, truskawkowego płynu do kąpieli, szamponu z odżywką, pasty do zębów Blendamed (mocny, miętowy żel) i świeżych ręczników. Ale z drugiej strony, nie odpowiadają mi też zbytnie chłody, bo nie lubię marznąć w stopy, a poza tym mam bardzo delikatne uszy. A więc moja wojna musi się toczyć w klimacie umiarkowanym. Dwadzieścia stopni Celsjusza i ożywczy wietrzyk od morza. Aha, i żebym mógł się przynajmniej raz na dzień wykąpać (a akwen musi być czysty i koniecznie bez wodorostów).

Sprawa, o którą będę walczył, jest mi w zasadzie obojętna. Także samo rasa, wyznanie i narodowość wroga. W końcu walka i znój bitewny są celem samym w sobie. I Bóg. I Honor. I Ojczyzna. Obojętne, jaki bóg, jaki honor i jaka ojczyzna. To wszystko kwestia umowna.

Jednak nie będę walczył w Bośni, bo sojusze się tam zbyt często zmieniają. Nie odwiedzę Rwandy, bo można zachorować. Nie oddam swych sił Angoli, bo nie mam pojęcia, o co tam chodzi. Nie pojadę do Czeczenii, bo tak nie lubię Rosjan, że mogłoby mi się za bardzo spodobać. Nie ruszę na odsiecz irackim Kurdom, bo to komuniści. Nie pojadę na Cejlon, bo pełno tam robaków. Nie zostanę mudżahedinem, bo nagradzają najwaleczniejszych owcami i kozami (a ja wolę kobiety). Nie przeniknę do kambodżańskiego Złotego Trójkąta, bo za dużo tam marychy. Sudan mnie nie interesuje, ze względu na nachalne towarzystwo krokodyli w kąpieli. Peru – bo porośnięte dżunglą, a Czad – bo trzeba sobie tyłek podcierać piaskiem. Interesowałaby mnie wojna na Tahiti, najlepiej z codzienną przerwą na koktajl, kąpiel, opalanie i tahitańskie tańce. Do przyjęcia byłby też konflikt na Hawajach pod warunkiem, że zakwaterowanie byłoby w Hiltonie albo wojna o Mauritiusa, gdyby dawali znaczki pocztowe.

Przejrzałem bardzo dokładnie atlas. Przeczytałem gazety, a nawet zasięgnąłem porad ekspertów. I śmiech mnie pusty ogarnia i trwoga, bo nie ma wojny, na którą mógłbym pojechać. Wszędzie i zły klimat, i robaki, i choroby i mętne towarzystwo. Co ja, u licha, mam zostać pacyfistą, czy jak? Nienawidzę fanatycznie pacyfistów. Na widok pacyfisty sięgam natychmiast po pistolet! Na pacyfistów powinno się polować, jak na insekty. I rozdeptywać butem na miazgę.

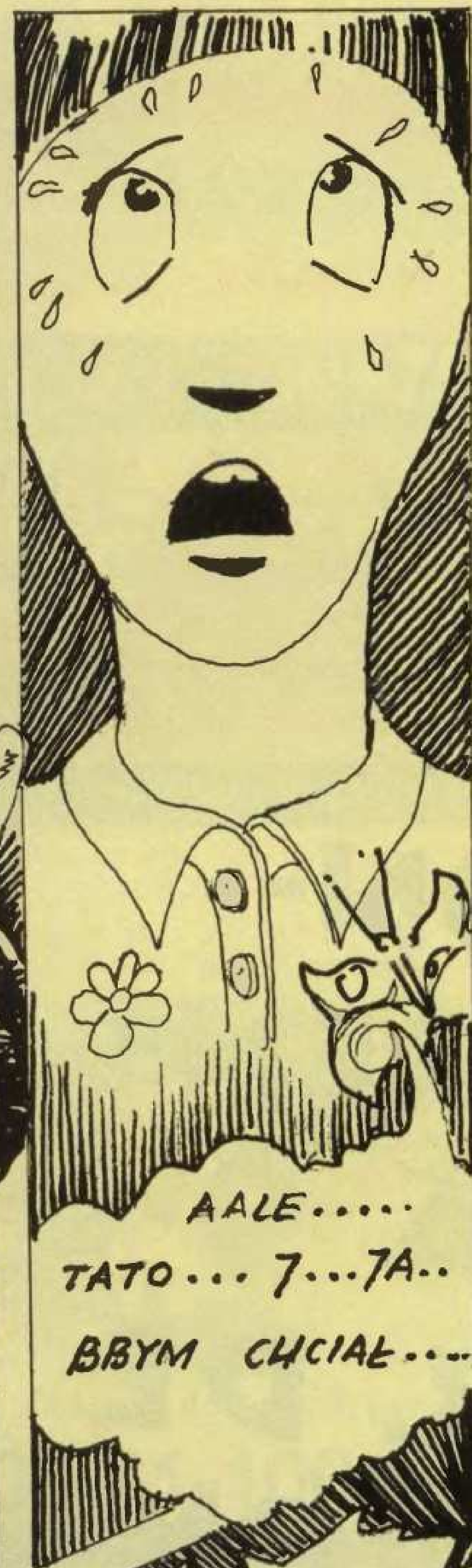
Ubrałem się więc w mój mundur (jednak taki bury w zielone plamy), przypasałem nóż (w rękojeści – igła i nitka do zaszywania ran), w dłoni ścisnąłem wiernego kałasza, na plecach zawiesiłem kuszę. Twarz posmarowałem sadzą, na czoło poszła zielona opaska. Mogę już ruszać na wojnę, tylko nie znam kierunku. Mogę już strzelać, ale do kogo? Ba, mogę nawet zginąć wierny Sprawie (bo wielkie mam serce), ale jaka to ma być Sprawa? I po co były te wszystkie treningi? Na cóż wraz z Blaskowitzem przemierzałem przepastne labirynty, na kiego wała ćwiczyłem walkę wręcz z Shang–tsungiem, po co uczyłem się strategii od generałów i admirałów? Zmarnowałem moje życie. Przecież tak bardzo chciałbym być żołnierzem. Jeżeli tylko usłyszycie o jakiejś wojnie (tylko wiecie: klimat, robaki, płyn truskawkowy, dobre drinki i te rzeczy), napiszcie. Ja po prostu muszę iść na jakąś wojnę!

Randall

PS Z tą sadzą – to nie był dobry pomysł. Ostatnio próbowałem denaturatu. Też nie schodzi i wyglądam trochę głupio.













ŁUKASZ KRZYŻANOWSKI 1995

KONFERENCJA DR. DE STROYERA

From: Dr De Stroyer
To: All
Subject: Matura

Hi There!

McSon zdawał ostatnio maturę. W związku z tym musiał się uczyć, biedaczek. Pracował pilnie, bo przecież dotąd miał same piątki i chciałby się dostać na studia. Już nawet wybrał sobie kierunek dalszej nauki – wydział Strzelania Stosowanego na Demolitechnice czy jakoś tak. Będziemy więc mieli pierwszego dyplomowanego gamblera w naszej redakcji. A mi się tymczasem przypomniało, jak sam zdawałem maturę...

To było dawno. Generał Wojciech właśnie wprowadził stan wojenny i mieliśmy długie ferie świąteczne. Ja – nie wiedzieć czemu – zacząłem właśnie wtedy palić nałogowo papierosy. Chyba dlatego, że na kartki. Moja mama była wściekła, bo do tej pory zabierała moją kartkę i kupowała sobie na nią fajki, a teraz... Tak, czasy były piękne i pełne uroków. Od czasu do czasu nosiliśmy biało–czerwone opaski i do szkoły wpadali smutni panowie wizytatorzy z SB. Ale nie bili.

Matura zbliżała się wielkimi krokami. Ze względu na godzinę policyjną studniówka trwała tylko do 21. Ale i tak zdążyliśmy trochę wsi narobić i wypić sobie z lekka. Pamiętam, jak podczas tańców kolega Zbyszek C. przewrócił się na koleżankę Asię Z. Przewrócił tak skutecznie, że potem – podobno – została jego żoną. Ja się nie przewróciłem, więc żony nie mam do dziś. Część panienek tańczyła z odernanymi ze ściany tekturowymi sylwetkami chłopców, dekorującymi salę gimnastyczną, w której odbywał się wielki bal. Żywi chłopcy nie mieli bowiem czasu na tańce i siedzieli w okolicznych klozetach, rozmawiając o bardzo ważnych sprawach. Odgłosy bulgotania niosły się po korytarzach, odbijając echem od ścian.

Potem nastąpiły tzw. małe matury. Był już kwiecień. Nikt się nie uczył, a przy spotkaniach wymienialiśmy poglądy, kto uzyska absolutorium. Większość z nas nawet uzyskała, bo – w gruncie rzeczy – nasze ciało pedagogiczne było bardzo spolegliwe i sympatyczne, więc poprzepuszczali nas trochę nawet na chama. Nie chcieli nam robić przykrości.

W dzień bezpośrednio poprzedzający egzamin maturalny z matmy uczyłem się. Trochę jakby przestraszony, obłożyłem się książkami i usiłowałem zrozumieć, o co w ogóle w tej matematyce chodzi. To było dość trudne, zwłaszcza dla mnie – urodzonego De Stroyera. Tata wpadł zobaczyć, jak idzie syneczkowi i po chwili wyszedł z płaczem. Czarny nastrój zapanował w rodzinie. Tata próbował mi coś tłumaczyć, ale nic nie rozumiałem.

Nadszedł wielki dzień. Z rana zostałem obudzony przez mamę i wciśnięty w garnitur po dziadku, w którym wyglądałem jak Tytus De Zoo. Dziadek duży był (1,90 m wzrostu), ja zaś nieco mniejszy (1,76). Ale z tuszy byliśmy podobni, więc tylko ten garnitur na mnie wchodził. Punktualnie o ósmej zasiedliśmy w klasie i poznaliśmy swoje zadania. Rozwiązałem wszystkie. Pierwszy egzamin zdałem. Jak? Nie wiem. Niczego się nie uczyłem.

Potem był pisemny z polaka. Napisałem tylko cztery kartki o odrodzeniu. Wpadłem trochę w kompleksy, bo Joasia P. – nasza prymuska – gdy ja pisałem czwartą kartkę, pisała właśnie ósmą. W sumie skończyła na dwunastu, a ja już po tej czwartej dalej nie mogłem. Ale zdałem. Na 4. Aż dziw bierze...

Potem ustny z polaka. Dostałem takie pytania, że aż mnie zęby rozbolały. Pamiętam – Kruczkowski i „Niemcy". Ja w ogóle tego nie czytałem! Dobrze, że chociaż wiedziałem, kto to był Kruczkowski i kim byli Niemcy. Co gorsza, dostałem jeszcze coś o Broniewskim. Tego pana też raczej mało znałem. Uratowało mnie trzecie pytanie – o biskupie Krasickim i jego twórczości. Więc o poczciwym biskupie mówiłem pół godziny, a o reszcie – dwie minuty. I zdałem. Na trzy, ale i tak dziękowałem Bogu, że nie miałem pytania z gramatyki. Wyłożyłbym się, jak nic.

Na samym końcu – ustny z biologii. Tego już nie zdałem. Nie zdałem, bo nie mogłem zdać, nawet na chama. Po prostu – nie miałem o tym pojęcia. Wylosowałem zestaw numer VI i... nie odpowiedziałem na ani jedno pytanie. Wyszedłem smutny i pełen rozpaczy. Rodzina się załamała. Ale miałem jeszcze jedną szansę. We wrześniu.

Należy się jeszcze wyjaśnienie, dlaczego uparłem się, żeby zdawać maturę z biologii. Otóż była to sprawa – polityczna. Na tydzień przed wprowadzeniem stanu wojennego wziąłem udział w dyskusji na lekcji fizyki. Byłem pupilkiem mojej fizyczki i miałem u niej zdawać maturę. Zdałbym, gdyby nie mój występ w dyskusji na temat PZPR. Pani fizyczka niestety należała. Jej mąż też należał. Ja nie należałem, więc zdanie moje było jak gdyby zupełnie inne. I cóż... Pani od fizyki przestała mnie lubić. Matury z fizyki zdawać nie mogłem. Została mi tylko biologia...

A więc – byłem represjonowany. Jestem kombatantem walki o lepszą (?) Polskę. I matury z biologii nie zdałem. Podszedłem jednak drugi raz, we wrześniu. Nie douczyłem się niczego (w wakacje?!), lecz wychodząc z domu – pamiętam do dziś – przeczytałem na szybko odpowiedzi z zestawu VI – tego, na którym wywaliłem się przy poprzednim podejściu. I... wylosowałem zestaw VI. Boże, jaki byłeś dla mnie dobry. Każdy inny zestaw wykończyłby mnie w krótkich abcugach. A tak – przynajmniej maturę zdałem.

Nikomu nie polecałbym zdawania matury w taki sposób. Dziś zresztą to niemożliwe – czasy się pozmieniały, inny jest porządek zdawania egzaminów, inny zakres materiału. I stanu wojennego nie ma. Ale żal mi było McSona, bo musiał się uczyć. Więc przypomniałem sobie, jak sam zdawałem maturę. Wspominam to bardzo czule.

Greetz!

Origin:
Matura to bzdura.

JAK TO SIĘ ROBI W LOS ANGELES

Najważniejsze, co należy powiedzieć o rynku rozrywki komputerowej w USA – zdecydowanie różni się on od rynku polskiego. A to za sprawą konsol wideo. Otóż owe konsole do tego stopnia zdominowały tutejszą rzeczywistość, że słowo „gra komputerowa" nieodzownie kojarzy się z zabawkami firm Sega i Nintendo, a bardzo rzadko z komputerami. Niektórzy Amerykanie nie wiedzą, że Pecet może służyć do grania.

Tak więc, jeśli jesteśmy w Stanach i widzimy gdzieś neon „Computer Games" – nie ma co lecieć na złamanie karku, bo na 80% nie ma tam nic ciekawego dla właścicieli klawiatur o większej niż 6 liczbie klawiszy. Konsole są tu niezwykle popularne – każda szanująca się wypożyczalnia kaset wideo ma dział gier na duet Sega/Nintendo. Podobnie jest z periodykami. Na mniej więcej cztery pojawiające się i znikające tytuły – wszystkie dotyczą konsol. Nie ma żadnego stałego i popularnego (na tyle, aby znalazł się w supermarkecie na półce, obok 200 innych miesięczników) periodyku o grach na PC czy Amigę. Raz tylko namierzyłem jakiegoś amerykańskiego Gamblera, chyba pod tytułem Personal Computer Games.

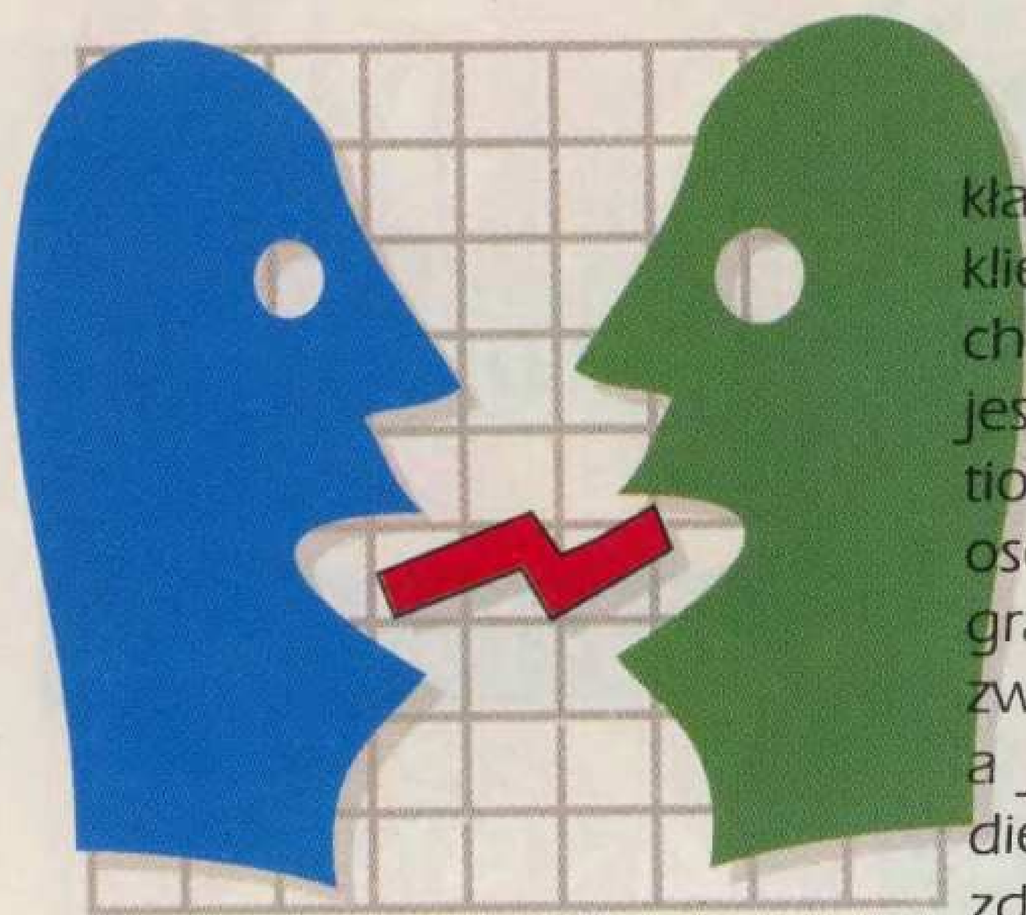
O konsolach już wiele w Polsce pisano (także w Gamblerze), tak więc tylko w skrócie przypomnę, że praktycznie liczą się dwa produkty. Pierwszy, to Super Nintendo Enterteinment System – w skrócie SNES, czy po prostu – Super Nintendo. Jest to 16–bitowy komputer o przyzwoitej szybkości (przewaga nad Amigą 500 czy 386SX jest wyraźnie widoczna). Drugi zawodnik – to konsola Genesis firmy Sega. Grafika gier na Genesis utrzymuje się na poziomie średnich gier na Amigę 500, ale szybkość jest zdecydowanie lepsza. Dźwięk w obu konsolach jest podobnej jakości (z pewną przewagą Segi) – tak jakby Sound Blaster (razem z samplami).

Przyszłość natomiast należy do Sega 32X (32–bitowy RISC–owy procesor) lub do tańszej alternatywy – Sega CD (która jednakże jest zwykłą Genesis z czytnikiem CD). Do ciekawostek należy dodać, że obie maszyny nie są, praktycznie rzecz biorąc, samodzielnymi mechanizmami, lecz powstają poprzez „doklejenie" odpowiednich klocków do „starej" Genesis – ta idea, oszczędzająca pieniądze klienta, budzi szacunek.

W amerykańskiej telewizji niezwykle często pojawiają się... reklamy gier komputerowych (tylko na konsole). Moją uwagę przyciągnął Mortal Kombat 2 (niezwykły klimat) oraz Doom – w jego reklamie występują zafascynowani produktem firmy ID, a zarazem znudzeni zarzynaniem zwykłych krów i wieprzków... rzeźnicy!

Jeśli ktoś żałuje, że tego wszystkiego nie ma w Polsce, to muszę go ostudzić cenami kartridży – nie mniej niż 60 USD za nowość, 45–50 USD za normalną grę i 20–30 USD za śmieć z wyprzedaży. Dla porównania: konsole SNES i Sega kosztują w granicach 100 USD.

Przejdźmy teraz do komputerów osobistych. Egghead Software, jedna z największych sieci sklepów komputerowych w USA, obejmuje swoim zasięgiem cały kraj. W przeciwieństwie do takich konkurentów, jak np. CompUSA, Egghead Software (co zresztą sugeruje nazwa) skupia się głównie na oprogramowaniu (dla komputerów domowych, czyli PC i Mac). Tak, tak. Jest to smutny fakt: komputer Commmodore Amiga (obojętne, o jakiej mutacji byśmy tu mówi-



li) NIE ISTNIEJE na rynku oprogramowania i sprzętu w USA. Na moje pytanie „A Amiga?" – uprzejmy sprzedawca w jednym ze sklepów Egghead Software, położonym w dzielnicy Los Angeles – Glendale (a raczej w małym mieście Glendale, wchodzącym w skład tej jednej z największych na świecie aglomeracji), zrobił głupią minę, sztucznie się uśmiechnął, po czym bezradnie pokręcił głową. Pomogły dopiero moje podpowiedzi, mające na celu przybliżenie mu choć z grubsza, o jaki komputer tu chodzi (w końcu jest to dla historii komputerowego muzealnictwa znacząca maszyna). Przypomniał sobie o koledze, który jeszcze w domu kisi Przyjaciółkę. „Skąd bierze nowe gry?" – zadałem natychmiast pytanie. „Shareware!" – usłyszałem w odpowiedzi.

Ciekawa obserwacja – u nas wiek fanów komputerowych oscyluje z grubsza między 14 a 24 rokiem życia, zaś w Ameryce między...35 a 55! Dokładnie! Do częstych widoków należy dziadek, który trzęsącymi się rękoma obraca Doom II, czy głaszczący się po łysinie tatuś „z brzuszkiem", zastanawiający się nad „upgrade" swojego „double speed" do „quad speed".

Jak już wspomniałem, Egghead Software rozprowadza głównie oprogramowanie. Podział następuje na linii rozrywka – użytki, według proporcji 1:1. Kategoria drugiego stopnia, to nośnik – CD albo dyskietki – i kolejność, w jakiej wyliczyłem te media nie jest przypadkowa. ODWRÓT OD DYSKIETKI JAKO NOŚNIKA OPROGRAMOWANIA W USA JUŻ NASTĄPIŁ. Zjawisko to występuje raczej na płaszczyźnie oprogramowania rozrywkowo–edukacyjnego. Bo na przykład Windows 3.11 dostarcza się klientom nadal na dyskietkach, choć z drugiej strony dostępny jest MS Works Multimedia Edition. Poza tym dosyć silną, osobną kategorię stanowi oprogramowanie, jakby tu je nazwać? Multimedialne. Wszelkie, a jest ich mnóstwo, encyklopedie. Z dwoma najlepszymi moim zdaniem: Microsoft Encarta '95 i Compton's Interactive Encyclopedia. Występują tu także ciekawe i oryginalne pakiety, dotyczące muzyki „rozrywkowej" (np. Prince, David Bowie i Peter Gabriel). W ramach takiego oprogramowania można tworzyć własne wersje utworów, korzystając z odpowiednich gotowych sampli, a nawet własną wersję wideo do jakiegoś hitu. Można także obejrzeć wywiad wideo itp. Całość okraszona jest skanowaną lub renderowaną grafiką, sprawiającą wrażenie „prawdziwego" kontaktu z artystą. Poza tym, w zasięgu ręki mamy wszelkie możliwe leksykony i słowniki – np. kompletny almanach kinematografii amerykańskiej ze skanowanymi zdjęciami z filmów. Zjawisko „multimedia" gra pierwsze skrzypce także w osobnej, i silnej tu, kategorii oprogramowania dla dzieci (mającego nawet własną ekspozycję w sklepie). Tu dominują głównie „multimedialne" czytanki. O co w nich chodzi? Dziecko widzi tekst na ekranie (wraz z barwnymi ilustracjami), a na żądanie – dobra pani lub pan, co siedzi w kompakcie – czyta wszystko na głos. W wersji „de luxe" mogą dochodzić jeszcze różne inne gadżety – np. pod wpływem umiejętnego drażnienia myszą elementy martwej dotąd ilustracji ożywają, płatając różne psikusy i wydając zabawne dźwięki.

Zanim przejdę do hardware'u, wspomnę o jeszcze jednej kategorii softu, niezwykle za oceanem popularnej, a u nas – jakby nie zauważonej. Chodzi tu o pakiety, zawierające screen savery i wallpapery do Windows. Brzmi to śmiesznie, ale Amerykanie (może z nudów) wydają po 30–40 USD, aby swoje środowisko Windows uczynić bardziej przyjaznym. Panuje tu absolutne szaleństwo. Producenci prześcigają



Korespondent Gamblera, Marcin Grabski – pierwszy z lewej.

się w dostarczaniu pakietów. Każdy komplet bazuje na jakimś określonym temacie – więc wszyscy mogą znaleźć coś dla siebie. Od bardzo uniwersalnych, jak chyba najmodniejszy zestaw After Dark firmy Berkeley Systems (ten ze słynnymi latającymi tosterami, rodziną Simpsonów i biegającymi szczeniakami) po zestawy Disneya (Myszka Miki, Kaczor Donald i Lion King), Warner Brothers (Flinstones, Królik Bugs), zestawy przyrodnicze Microsoftu (krajobrazy amerykańskich parków narodowych – a wierzcie mi, to jedne z najpiękniejszych miejsc na świecie) i pakiety bazujące na najpopularniejszych strip cartoons – krótkich, humorystycznych komiksach, ukazujących się codziennie w każdej szanującej się amerykańskiej gazecie. Na marginesie, mój faworyt w tej ostatniej kategorii to „Far Side Collection" (Delrina) Gary Larsona – paranoicznie śmieszne historyjki, w których surrealizm aż skapuje z papieru – na przykład, butelki keczupu siedzą w kinie i oglądają film, na którym widać rozbitą butelkę keczupu. Jedna butelka mówi do drugiej – nie bój się, to tylko film, to nie jest prawdziwy keczup.

Przejdźmy do działu hardware. W Egghead Software komputerów raczej się nie kupuje, tak więc na odczepnego stoją jakieś dwa multimedialne Pentium firmy Packard Bell. Za to mamy przywoity wybór joysticków oraz kart dźwiękowych. Tu istotna uwaga, która być może zaskoczy czytelników Gamblera: KARTY GRAVIS ULTRASOUND PRAWIE NIE SPOTYKA SIĘ W AMERYCE. To jest naprawdę dziwne, zważywszy że współpracuje ona z większością nowych gier (np. Doom II) i jest tak popularna w Europie. Może jest to spowodowane faktem, że Advanced Gravis jest firmą kanadyjską? Nie wiem. Na pewno nie mają jej w żadnym ze sklepów komputerowych, które odwiedziłem, nie jest także rozprowadzana przez żaden ze znanych mi sklepów sprzedaży wysyłkowej (popularnych ze względu na niskie ceny). Całkowicie zagubiony sięgnąłem po „Computer Shopper" — dostępną także w Polsce publikację, będącą biblią każdego, kto chce kupić coś komputerowego, a lubi pogrymasić w poszukiwaniu niskiej ceny. Otóż w „cegle" wielkości warszawskiej książki telefonicznej znalazłem... cztery firmy rozprowadzające GUS! Ceny: dla wersji podstawowej – 131 USD, dla wersji MAX – 179 USD. Ale znalazłem także reklamę „GUS 512 Max – 115 USD", z której wnioskuję, że te pierwsze ceny dotyczą wersji z 1 MB. Tak więc króluje Sound Blaster 16 et consortes, także w postaci licznych mutacji dostarczających „na boku" dźwięk PCM – poza oczywiście jakimikolwiek standardami (zresztą trudno tu mówić o standardach poza Gravisem).

Oprócz kart dźwiękowych dostaniemy w ES także modemy (uwaga! ceny w najgorszym wypadku o połowę niższe niż w Polsce, np. Zoom 14.4 – 99 USD i taniej). Jest duży wybór myszy – możemy kupić dziwoląga pod tytułem Microsoft Natural Keyboard, przypominającego klawiaturę PC po 10–minutowym pobycie w kuchence mikrofalowej. Jeśli z dziwactw przeszliśmy do głupot, należy wspomnieć o jeszcze jednym pomyśle – zabawkach do fizycznego ozdabiania Twojego szarego, nudnego komputera. Tak więc, o ile jesteśmy fanem rodziny Flinstonów – kupujemy za 110 USD zestaw: plastikowy śliniaczek na monitor, przedstawiający Flinstonów wpatrzonych w ekran kina „drive–thru", klawia-

turę z „kamiennymi" klawiszami, pudełko na dyskietki w kształcie „rock mobile", przedpotopową mysz i podkładkę w kształcie marynarki Freda Flinstona. Natomiast dobrym pomysłem wydaje mi się KidKeyboard do PC – kolorowa klawiatura nieco większa od normalnej 101. Klawisze ozdobione są rysunkami przedmiotów, których nazwy zaczynają się na odpowiednią literę. Niestety, cena jest naprawdę prohibicyjna – 115 USD (normalna klawiatura w hurcie kosztuje 15 USD).

Gwoli kronikarskiej dokładności wspomnę o Macintoshu. Jeśli chodzi o soft, proporcje między sportem i pracą są dokładnie odwrotne niż przy PC. W rozrywce królują różne multimedialne encyklopedie i podobna galanteria. Gier mało – ale mają jednak Syndicate, Day of the Tentacle, Pirates! Gold i oczywiście SimCity 2000. Aha, z tego co zauważyłem, to w królestwie Maca naprawdę istnieje już tylko CD-ROM.

Sieć sklepów Egghead Software prowadzi ciekawą politykę sprzedaży. Wszystkie ceny są tu zawyżone o jakieś 10%. Aby kupić po normalnej (lub jak mówią sprzedawcy – zniżkowej) cenie, trzeba posiadać specjalną kartę – Cue Card (coś, jak nasza karta GamblerClubu). Aby stać się posiadaczem karty, nie trzeba żadnej filozofii – wypełnia się ankietę–podanie i zaraz ma się kartę w łapie. Zadowoleni klienci masowo nabywają te karty na drodze darowizny od sklepu i są zadowoleni, że zrobili interes. Natomiast prawdziwy interes zrobił Egghead Software, który z ankiet (zawierających szczegółowe pytania o posiadany sprzęt oraz możliwości finansowe) tworzy olbrzymi spis „mailing list", który jako listę potencjalnych klientów SPRZEDAJE rozmaitym firmom zajmującym się sprzedażą bezpośrednią (direct marketing), czyli nagabywaniem ludzi za pomocą poczty. Ciekawe, że wszystkim się to opłaca i wszyscy są zadowoleni.



Na zakończenie dodam parę słów o cierpieniach i męczarniach, jakich dostarczyło mi napisanie tego artykułu. Otóż sprzedawca w ES wprawdzie zgodził się na robienie zdjęć (zakaz fotografowania tylko jednego produktu oraz klientów nie przeszkadzał mi), ale kiedy przyszło do spisywania tytułów gier (przecież tego nie zapamiętam) oraz cen – zaraz przyleciał i zaczął zachowywać się nerwowo. Okazało się, że nie chce, abym zapisywał ceny – co jest czystą, przedestylowaną paranoją, jako że cennik programów leży dostępny dla każdego przy wejściu, do wzięcia za darmo. Mimo mojej zgodnej postawy (natychmiast skreśliłem ceny i zacząłem przepraszać) do końca mojego pobytu sprzedawcy zachowywali się tak, jakby im ktoś wlał gorącą wodę do uszu. W końcu sympatyczny, hebanowy ochroniarz zwierzył mi się, że obsługa byłaby zadowolona, gdybym natychmiast przepadł ze swoim notatnikiem, bo boją się, że w każdej chwili przyjdzie jakiś szef, czy coś w tym stylu. Długo nie wiedziałem, o co tu chodzi – ja im robię reklamę za oceanem, cennik jest dostępny dla każdego – a oni się zachowują, jakbym był złodziejem sklepowym. W końcu wieczorem moi amerykańscy przyjaciele wytłumaczyli mi, o co chodzi. Mianowicie o to, że ES jest dużą siecią sklepów i jako taki ma m.in. określony wystrój wnętrza, będący jego wizytówką. Personel ES obawia się, aby ktoś, kto ma mały sklep nie naśladował wystroju i nie oszukiwał w ten sposób klientów sugerując, że ma coś wspólnego z ES. Do tego mógłby właśnie służyć aparat i notatnik. Zabawne, co?

Piszący te słowa, pomiędzy trzęsieniem ziemi a powodzią spowodowaną zimowymi ulewami, kalifornijski korespondent Lupusa

Marcin Grabski



REAKCJE REDAKCJI

ZABIJ MNIE, RANDALL!

Wczoraj (3 kwietnia) kupiłem Gamblera, wszystko jest O.K., poza „Słowem na Sobotę – Zabij mnie glino". Nasz wspaniały autor pisze o tym, że nasi policjanci uciekają przed mafią, boją się byle gościa czy oprycha. Randall!!! Postaw się w sytuacji faceta, który ściga gościa, który przed chwilą zabił jego partnera – i tylko musi strzelać w powietrze, a potem w nogi zbira!

Bernard „Max" Świeczyna, Mysłowice Śląskie

Edycja „Słowa na Sobotę", o której tu piszemy (Gambler 4/95), spowodowała falę telefonów, listów i redakcyjnych pyskówek. Zdania są podzielone, choć paru dyskutantów jest za karną kastracją Randalla, obłożeniem go anatemą (fajne słowo, przed chwilą znaleźliśmy w słowniku) i zakazem wstępu na łamy Gamblera do roku 2100 włącznie. Dyskusja należy oczywiście do tych nierozstrzygalnych.

Randalla nie można do końca brać poważnie. Ten degenerat, deprawator, dewiant i geniusz pióra jest prowokatorem pokroju niemalże naszego Francuzika De Stroyera. Patrzcie więc na jego teksty z dystansem.

[Tu naczelny nie wytrzymał i się wtrącił: Chyba musimy sobie wyjaśnić jedną sprawę. To, co popełnia Randall, nazywa się felieton. Jest to taka ciekawa forma dziennikarska, w której autor z reguły wyraża poglądy niepopularne, ekscentryczne a nawet skrajne. Często przy tym narusza przyjęte normy obyczajowe. Felietonista jest też dość niezależny – redakcja (w tym ja) niekoniecznie musi się zgadzać z jego poglądami. W zamian za to Czytelnicy zyskują sobie wdzięczny obiekt ataków i polemik, na które każdy szanujący się felietonista niecierpliwie czeka.]

NIEPOSPOLITY UROK ZŁOTEGO

Mam problem, posiadam twardziela 130, a potrzebuję więcej miejsca. Mam CD-ROM double–speed, który chciałbym wykorzystać zamiast twardziela. Słyszałem, że są puste kompakty z możliwością nagrywania, ale okazało się, że istnieją błędy, łatwo można stracić dane. Czy redakcja może coś na ten temat napisać?

Adam Siłacz, Bydgoszcz

Czytnik CD-ROM-ów jest tylko czytnikiem i nigdy niczym innym nie będzie (ewentualnie podstawką pod piwo). Jeśli chodzi o nagrywanie, to aby wyprodukować pełnowartościową płytkę – trzeba dużej tłoczni za ciężkie pieniądze. Tańsze są nagrywarki do tzw. WORM-ów (dosłownie „robaków", od angielskiego „Write Once, Read Many", czyli „zapisz raz, czytaj wiele razy"), specjalnych złoto–zielonkawych płytek, na których jednorazowo można nagrać, co się chce. Jednak taka zabawka kosztuje też ok. 10 tys. zł, a WORM nie jest tak trwały, jak normalna, srebrna płytka.

NO MONEY, NO FUN

Pewnego dnia zrobiłem to, co każdy zrobić powinien – postanowiłem, że będę miał komputer. Ciężko tyrałem (naciągając rodziców) i zarobiłem 1400 zł. Nie zdecydowałem się na razie, jaki sprzęt kupię, więc zwracam się do Was z prośbą o poradę.

Gruby, Skądinąd

Mało kasy! Nie starczy nawet na najlichszego PC w rozsądnej konfiguracji. W tej sytuacji jedynym rozwiązaniem zdaje się być zakup Amigi 1200. Oczywiście, przyjaciółka przechodzi teraz ciężki okres (chle! chle!), ale nie zanosi się, aby ten sprzęt miał ostatecznie zginąć – nawet jeśli Dżek Piekara twierdzi inaczej. Najlepiej jednak zaoszczędzić na PC.

W TEMACIE M(I)ETEK

Istnieją poważne odchyły w ocenianiu gier przez poszczególnych autorów opisów i recenzji. Oto seria przykładów:

[Tu następuje seria bolesnych przykładów w brzuch – za dużo, żeby cytować – A&G]

Tylko mi nie piszcie, że:

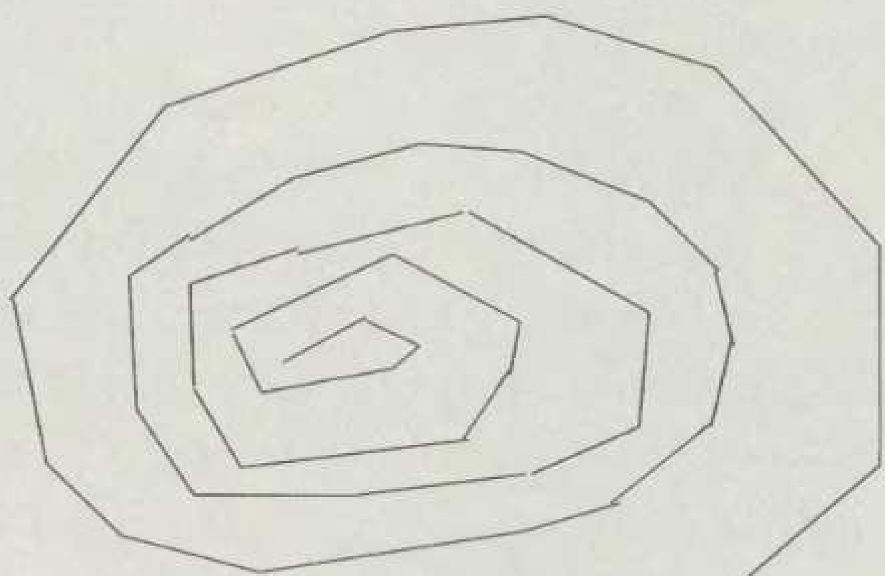
- nie przeczytałem dokładnie wytycznych Gamblera 2/94,
- recenzja jest pisana na gorąco, a opis chłodnym okiem – bo nikt nie powie, że to jest powodem takich różnic,
- nie macie nic do powiedzenia itd.

Mr Neutron & Velisisty

Różnice są – nie da się ukryć. Ocena jest rzeczą niewymierną, w wielkim stopniu zależy od gustu recenzenta czy opisywacza, a wspomniani osobnicy często wykazują się sporą dozą oryginalności. Co prawda, myślimy nad zbiorczą redakcyjną unifikacją ocen, ale musimy jeszcze nad tym popracować. Efekty tej działalności postaramy się przedstawić wkrótce.

DE GUSTIBUS...

Więcej humorystycznych opowiadań typu „Mieszkańcy Otchłani", mniej rozciągliwych opowiastek o grach. Po co np.



kilka stron faktów historycznych (Gambler listopadowy, gra Pirates). Czy te fakty obchodzą elektronicznych szulerów? Oni chcą opisów gier, a nie historii – tak sądzę.

Sławek Jurzbicki, Olsztyn

Problem, który poruszasz, jest podstawowy dla dalszego rozwoju pisma. Teraz, gdy trochę się u nas pozmieniało, nadszedł czas dyskusji i rozważań. Oczywiście, jak zawsze w takich razach, kluczowe znaczenie będzie miał głos Czytelników. Piszcie, telegrafujcie, dzwońcie, faksujcie etc. (zwłaszcza etc.). Każda propozycja jest cenna, każdy pomysł zostanie rozważony. Czytelnik – Nasz Pan!

POGROM MŁAWSKI CZ. 2., OSTATNIA

Odezwa!
Drodzy Rodacy, Rodaczki!
Towarzysze i Towarzyszki!
Czytelnicy i Czytelniczki tak znakomitego pisma, jakim jest Gambler!

Obraza Was i nas, która przyszła ze strony redakcji „SS" spowodowała, że postanowiliśmy wystąpić do Was z odezwą.

Redakcja wyżej wymieniona dopuściła się czynu godnego zdrajcy narodu.

Kto zna, co się wydarzyło na ubiegłorocznych targach PLAY–BOX, ten wie, o co chodzi.

[I tak dalej, w tym tonie przez 4 strony – A&G]

Klub Polskich Strategów, Mława

Odezwa!

Drogi KPS!

Daj nam już święty spokój z tym Play–Boxem, pretensjami i żalami. Było, minęło, o sprawie zapomnieliśmy i mamy ciekawsze tematy do publikacji. Po diabła do tego wracać?!

OGŁOSZENIA PARAFIALNE

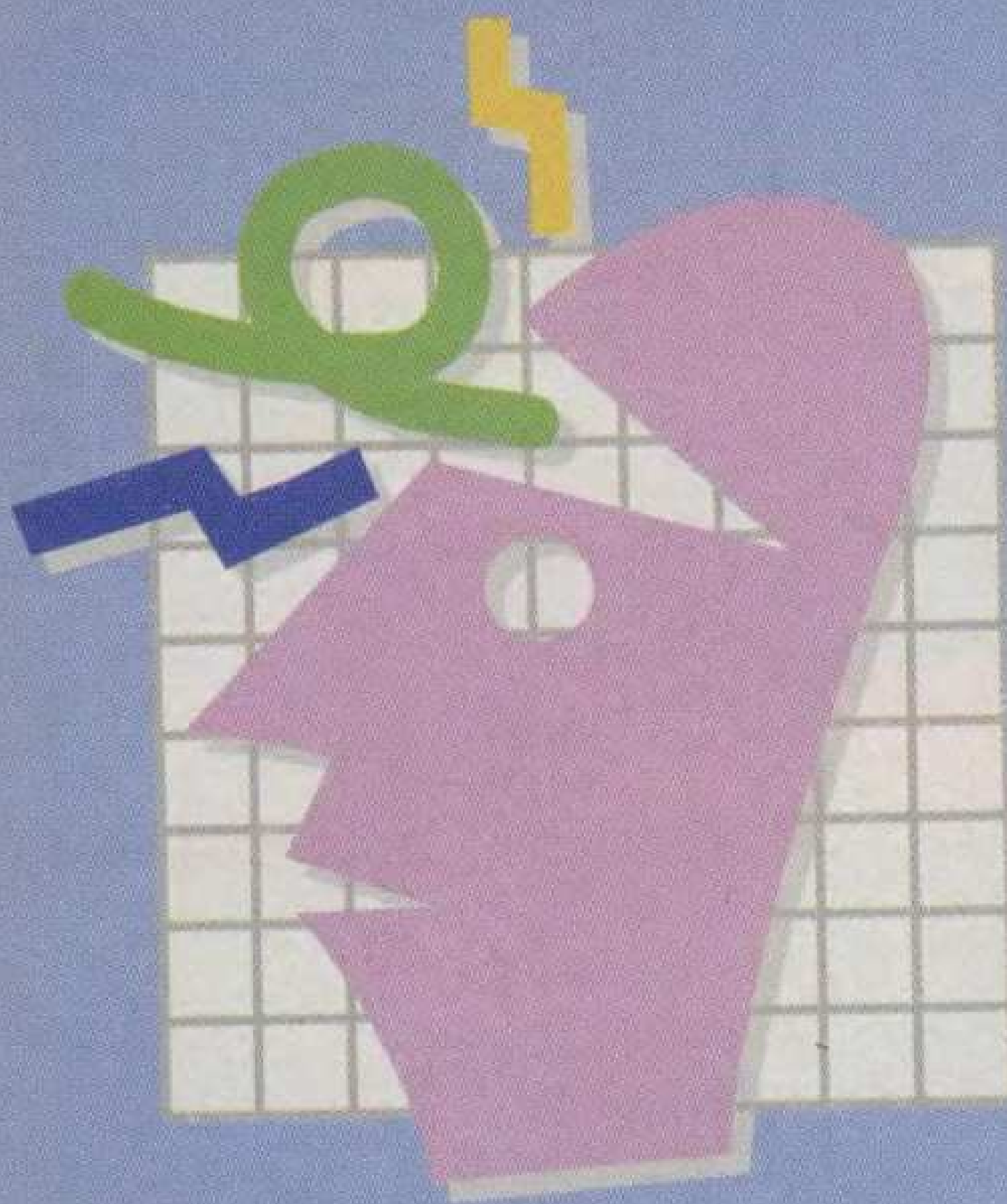
Nowo powstały klub dla użytkowników SNES-a zaprasza. Gry, opisy, wiadomości, tipsy i wiele innych propozycji. Jeśli jesteś zainteresowany, prześlij swój adres i ew. numer telefonu wraz z zaadresowaną do siebie kopertą zwrotną i znaczkiem pod adresem:

Tomasz Doroz
ul. Paderewskiego 26 m. 142
93-025 Łódź
z dopiskiem SNES

Publikujemy, jednocześnie przypominając, że zawsze bardzo chętnie zapodamy na łamach tego typu informacje czy ogłoszenia. W przypadku zawiadomień o imprezach bierzcie pod uwagę cykl wydawniczy i wysyłajcie wiadomość odpowiednio wcześniej (czyli ze 2 miesiące).

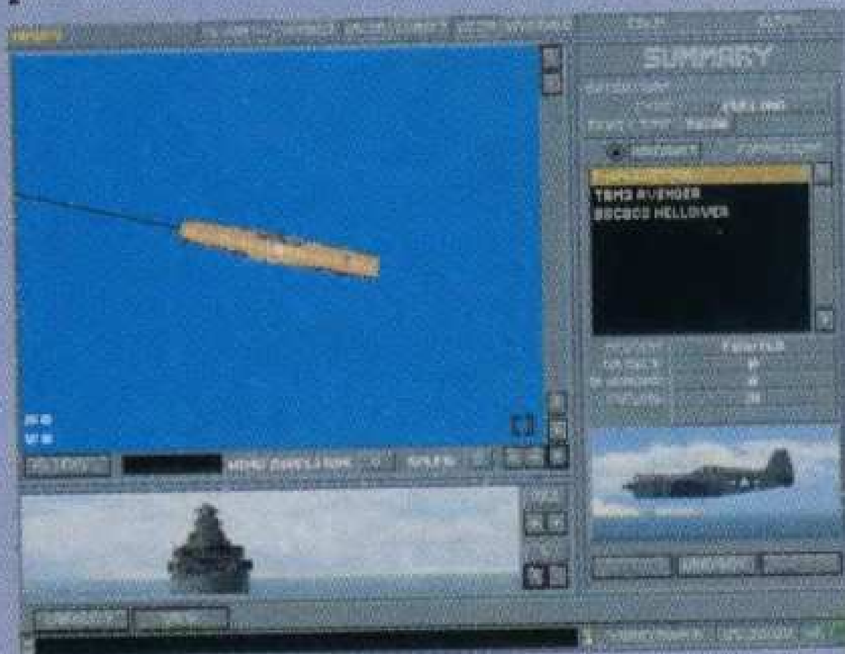
W związku z sezonem maturalnym i podłączeniem McSona pod kroplówkę z wiedzą – na listy odpowiadał team

Alex & Gawron



Great Naval Battles 3

Jeśli jeżdżenie zdezelowanym „maluchem” po mieście stanowi dla Ciebie źródło frustracji, jeśli pragniesz mieć więcej koni pod maską, większe strefy zgniotu, jeśli chcesz, by inni uczestnicy ruchu okazywali Ci szacunek – to powinieneś wreszcie kupić sobie



lekko przechodzony lotniskowiec. Jeśli jednak nie masz na to kasy, to niedobrze – gra Great Naval Battles 3 umożliwi Ci co prawda symulacyjne dowodzenie taką jednostką (a nawet ich stadkiem), lecz z frustracji nie wyleczy na pewno.

Trzecia część wielkiej navalanki rozgrywa się na Pacyfiku w okresie od 1940 do 1945 r. Bitwy zostały przez autorów podzielone na 19 scenariuszy – można brać w nich udział, walcząc po jednej z zainteresowanych stron: wschodzącosłonecznej lub pasiastogwiaździstej. Po



wybraniu odpowiedniego scenariusza lądujemy na okręcie flagowym naszej eskadry. Mostek admiralski jest wyposażony w koszmarny interfejs rozkazowy. Dlaczego koszmarny? Ano, spróbuj, Admirale, wybrać jeden z okrętów klikając myszką na okienko z nazwami jednostek. Pole, w które należy trafić kursorem, ma rozmiary cztery na cztery piksele, zaś przy dobrze rozkręconej bitwie czas reakcji komputera wynosi około sekundy. Tę samą operację można też wykonać za pomocą mapy, która daje się przesuwać wyłącznie kliknięciem w... tak! — podobnych rozmiarów okienka ze strzałkami! Tutaj czas reakcji komputera bywa jeszcze dłuższy. Ano, pora na łyczek sake!

Podczas bitwy dwóch zespołów niszczycieli postanowiłem wysłać na pomoc samoloty torpedowe. Cóż, na morzu była wtedy godzina 22, więc komputer zmusił mnie, abym poczekał ze startem do świtu, czyli do



5:30. Po dziesięciu minutach na zegarze wiszącym na grodzi mojego flagowego lotniskowca wybiła północ. Szeregi wroga zwiększyły się w tym czasie o kilka nowych niszczycieli, co znów uszczknęło pokaźny zapas mocy obliczeniowej procesora. W tych warunkach spodziewane 50 minut (czasu rzeczywistego), jakie pozostały do świtu, wydały się być cokolwiek zbyt optymistycznym założeniem, więc zrobiłem „se puku” (czyli dokonałem aborcji misji). (Uwaga! Jeśli już rozpędziłeś się na giełdę po szybki procesor, oto kubeł wody z zęzy na głowę: gra chodziła w ten sposób na 66, chłe, chłe...). Tu też może przydać się sake...

Odnoszę wrażenie, iż w GNB 3 gracz jest tylko doczepiony na siłę do swojego okrętu, niczym płetwa odbytowa do wieloryba. Rola dowódcy ogranicza się jedynie do ustalenia kursu zespołu – tak, aby jak najwięcej luf miało pole ostrzału, tudzież do jak najszybszego wydawania poleceń ponownego startu samolotów. Resztę wykonuje załoga. Brakuje owego namacalnego związku między spustem pod palcem a szczątkami na powierzchni oceanu, co sprawia tyle frajdy w innych symulatorach. Faktem jest co prawda, iż torpedy da się odpalić ręcznie, ale ograniczone pole widzenia celownika torpedowego spowodowało, iż całą moją salwę wziął ofiarnie na burtę płynący równolegle ze mną zaprzyjaźniony niszczyciel.

Oprócz klasycznych pojedynków morskich do zadań zespołów należy m.in.: wspieranie sił lądowych podczas zdobywania kolejnych wysp na Pacyfiku oraz ochrona statków z zaopatrzeniem. Ponadto program posiada edytor scenariuszy, za pomocą którego można sobie zmajstrować własną kampanię. Dużym plusem gry jest spora baza danych z ilustracjami pływających i latających sprzętów „z epoki”.

Niniejsza gra stanowi dobrą rozrywkę chyba tylko dla weteranów tamtych wydarzeń, którzy chcieliby przeanalizować popełnione wówczas błędy i naprawić post mortem krzywdy swych zgładzonych masowo podkomendnych. We mnie, którego nawet najdalszy dziadek nie walczył na Pacyfiku, historia ta nie wywołuje żywych emocji koniecz-



nych do wytrwania na komputerowym mostku. Wręcz przeciwnie – ociężały od ssake ssuwam się z nudów pod stół nawigacyjny, skąd serdecznie pozdrawiam wszystkich miłośników symulatorów – Sayonara!

Wasz zdołowany
Adm. Naginabo Saka

GREAT NAVAL BATTLES 3
SSI 1995
Strategiczno-symulac.
IBM PC CD-ROM

Grafika	85%
Dźwięk	50%
Grywalność	30%
Pomysł	75%
Ogółem	60%

Sołtys

„I mnie nie ominął koszmar tej nocy. Widziałem we śnie posiwiałego, zgorzkniałego, trzęsącego się starca, odzianego w



łachmany, mieszkającego samotnie w zrujnowanym domu, opuszczonego przez pieniądze, rodzinę i przyjaciół, żebrzącego o łyk gorzały, gdy nadarzy się taka sposobność. To byłem ja, wkrótce po wielkiej klapie, jaką zrobiła ta gra."

Fragmenty instrukcji, autorstwa Janusza B. Wiśniewskiego, głównego twórcy i programisty gry Sołtys.

Początek naszej przygody tonie w mrokach przeszłości, gdy ludzie zaczęli opowiadać sobie historie o miejscowości, gdzie są trzy mosty, gumowe latarnie, okrągłe domy bez szyb w oknach, a na bale maskowe co poniektóre panie przebierają się za akumulatory... Nazwa tej miejscowości brzmi Wąchock. Osobą nr 1 w Wąchocku jest Sołtys – szczyt sprytu i przebiegłości, mistrz intelektu, ponoć dobrze zapowiadający się członek pew-



nej partii chłopskiej. Biedaczysko ma jednak problem: jego trwające wiele lat zabiegi o wydanie córki za mąż zakończyły się fiaskiem. Oblubieniec zbiegł w popłochu sprzed ołtarza, spojrzawszy wreszcie trzeźwym (dosłownie) okiem na swą eks–przyszłą żonę. Sołtys musi go zlokalizować i doprowadzić do kościoła – w tym właśnie mu pomożemy. Ta ciekawa fabuła dała podstawę do zrobienia gry przygodowej. I, o ile trzeba docenić pomysł, humor, muzykę (poza grą jest jeszcze „bonusowa" kaseta magnetofonowa), to niestety cała reszta jest całkiem skopana.

Zacznijmy od zmian lokacji. Przejścia z jednego ekranu na drugi (jest ich dwadzieścia kilka) wykonuje się przez wybór odpowiedniej ikonki z cyfrą oznaczającą jego numer. A dlaczego nie przez wyjście za brzeg ekranu, jak to zwykle bywa w takich grach? A dlaczego nie za pomocą mapy? Przy-



jęte rozwiązanie bardzo „usztucznia" całą grę – a i bez tego na każdym kroku czuć jej linearność.

Nie koniec na tym. Interfejs użytkownika jest diablo niewygodny – aby wykonać jakąś czynność na przedmiocie, należy do niego najpierw podejść. A przecież nie ma problemu, żeby Sołtys po wydaniu mu polecenia sam przechodził gdzie trzeba – po co to komplikować i rozbijać na 2 kawałki?

Zupełnym nieporozumieniem jest fakt, iż Sołtys niekiedy odmawia przejścia w miejsca widoczne na ekranie. Owszem, może wynika to rozwoju akcji, ale niechże chłopina mówi „Nie pójdę tam, bo mnie pies pogryzie (or something)", a nie „A właśnie, że tam nie pójdę" i tyle, durny graczu, nie pójdę tam, bo gdybym tam poszedł, to zaburzyłoby to wspaniałą koncepcję twórczą!

Grafika gry jest cienka jak tyłek węża. Malowane farbami wodnymi tła są może nawet ładne, ale nie pasują do gry komputerowej. Animacje – zupełna żałość, no comments. Broni się muzyka i efekty, najmocniejsza cześć całego programu – melodie są fajne, utrzymane w folklorystycznym klimacie. Na szczęście, przynajmniej stopień trudności nie jest duży, choć należy pamiętać, iż żyjemy w specyficznej, wąchockiej rzeczywistości i np. piszczącą mysz trzeba... naoliwić.

Alex & Gawron





Ponieważ pojawiły się ostatnio dwie polskie gry przygodowe i na razie są to jedyne produkcje tego typu na PC, postanowiliśmy porównać je, za każdą cechę przyznając od 0 do 10 punktów.

	SOŁTYS	TEENAGENT
PRODUCENT	L.K. Avalon 1995	Metropolis/Marksoft 1995
CENA	36,30 zł	49,00 zł
FABUŁA I AKCJA	Sołtys Wąchocka poszukuje narzeczonego swej córki, wszystko odbywa się w świecie dobrze znanym z dowcipów – pomysł dobry i oryginalny. Niestety akcja rozwija się chaotycznie i bez sensu. **6/10**	Tajna organizacja wyznacza nastolatka do rozwikłania tajemnicy znikającego z banków złota. Choć pomysł jest kiepski i niezbyt oryginalny, dalszy rozwój akcji „ma ręce i nogi", wszystko zmierza w stronę rozwiązania zagadki. **7/10**
HUMOR	Popularny, znany z dowcipów. Oscyluje między geniuszem a beznadzieją, na szczęście ze sporą przewagą tego pierwszego. **9/10**	Równie dobry, Beavisowo-Buttheadowski. Można umrzeć ze śmiechu, choć czasami nie trzyma poziomu. **9/10**
INTERFEJS UŻYTKOWNIKA	Doszczętnie zrąbany: patrz recenzja. **3/10**	Popularny, powszechnie stosowany „point & click". Używa się go prosto, intuicyjnie. Jest drobny kłopot z używaniem niesionych w kieszeni przedmiotów, ale szybko można się tego nauczyć. **9/10**
GRAFIKA	Najczęściej słaba, obrazki akwarelowe. **4/10**	Nie dorównuje zachodnim, ale nie najgorsza. **6/10**
ANIMACJA	Kiepściutkie, gorsze niż grafika. **3/10**	1,5 roku za Zachodem, ale w miarę ładne i wyraźne. **6/10**
MUZYKA I EFEKTY	Muzyka fajna, quasi-folklorystyczna, każda plansza ma inną melodię. Efekty ujdą. **8/10**	Znakomita, wpadająca w ucho melodia! Gorzej z efektami. **8/10**
OGÓŁEM	**33/60.** W sferze wykonania gra zrealizowana podobnymi środkami i technikami jak Teenagent, przegrywa na własne życzenie, a właściwie na życzenie autorów.	**45/60.** Choć jeszcze sporo brakuje jej do Zachodu, zrobiona jest solidnie, z pełnym wykorzystaniem możliwości realizacji. Zdecydowany zwycięzca.

Producent: L.K. Avalon
skr. poczt. 66
35-959
Rzeszów 2
tel. (017) 62 74 71 wew. 274, 275
Cena: 36,30 zł

SOŁTYS
L.K. Avalon 1995
Przygodowa
IBM PC

Grafika	50%
Dźwięk	75%
Grywalność	60%
Pomysł	100%
Ogółem	65%

Frankenstein





– Idź Egor, przynieś mi... Inaczej będę zły. Wiesz, co to oznacza?

– Egor pójdzie, Panie i przyniesie...

Egor Woodenhead. „Półczłowiek, półzwierzę, w pełni idiota" – cytat z instrukcji.

Egor – metrowego wzrostu potwór, garbus – jest głównym bohaterem gry Frankenstein. Jego zadanie polega na dostarczaniu swemu Panu ludzkich części: stóp, ramion, torsu itp oraz dwóch „elektrod", potrzebnych do skonstruowania sztucznego człowieka.

W mrocznych pomieszczeniach zamku i okolicy autorzy umieścili sporo gatunków przeszkadzajek. Mogą to być strażnicy zamku, wielkie zielone ślimaki czy coś na kształt ośmiornicy. Zetknięcie z takim osobnikiem wywołuje szok u naszego herosa. Gdy przekroczy on pewną granicę, zaczyna drzeć jadaczkę i traci jedno życie. Natomiast upadek z dużej wysokości powoduje lekką zadyszkę Egora i konieczność kilkusekundowego odpoczynku, w czasie którego jest on bezbronny.

Świat Egora składa się z: wioski, podziemi, cmentarza i zamku, gdzie oczekuje go sfiksowany baron Frankenstein. W każdej części świata można spotkać inne stwory. W starciu z nimi Egor nie jest bez szans – może skoczyć takiemu stworowi na łeb i zabić go!

Egor może nosić dwie rzeczy jednocześnie. Musi więc wracać wielokrotnie na zamek i oddawać surowiec. Wspomniane członki są porozrzucane losowo po całym terenie, za każdym razem inaczej.

Grafika gry jest dobra. Nie powala na kolana jakimiś fajerwerkami, ale nie ma istotnych wad. Najlepsze są jednak obrazki towarzyszące kalibrowaniu joysticka. Muzyka jest „Super Gut", doskonale podkreśla nastrój grozy. Świetne są też wygłaszane przez barona reprymendy i odpowiedzi Egora na polecenia wydawane przez jego pana. Za to poważna wada gry – nie można nagrać jej stanu, za każdym razem trzeba zaczynać od nowa.

– Ciężkie być życie Egora – pomyślał Egor. – Nigdy nie znaleźć więcej jak pół człowieka. Potem tracić ostatnie życie...

Jeszcze słówko o wymaganiach gry. Minimum 386 SX, VGA, 2 MB RAM i 10 MB miejsca na twardzielu. Dużo daje posiadanie karty dźwiękowej i joysticka.

– Eeeegoooor!!! Gdzieeee móóój surowiec?!!!

Kończę już, baron mnie woła. On się bardzo gniewa, gdy zawiodę jego oczekiwania....

Sunrider

Dystrybutor:
L.K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów

FRANKENSTEIN
Merit 1994
Zręcznościowa
Amiga, PC, PC CD-ROM

Grafika	70%
Dźwięk	80%
Grywalność	75%
Pomysł	85%
Ogółem	75%

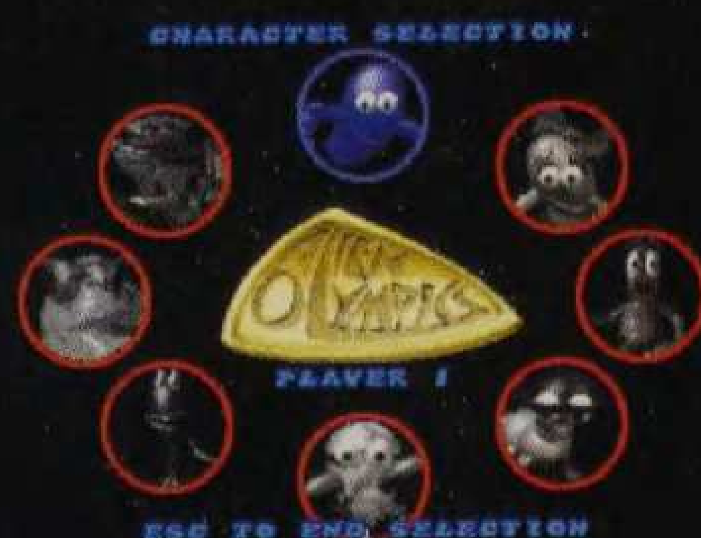
Alien Olympics

Na tak zwane gry sportowe, gdzie kierowany przez gracza zawodnik przebiera nogami w tempie zależnym od szybkości machania joystickiem, napatrzyłem się w życiu dość, by je serdecznie znienawidzić. W grze Alien Olympics, opartej w połowie na tej samej zasadzie, odkryłem jednak wystarczająco dużo uroku, by katować ją przez kilka wieczorów.

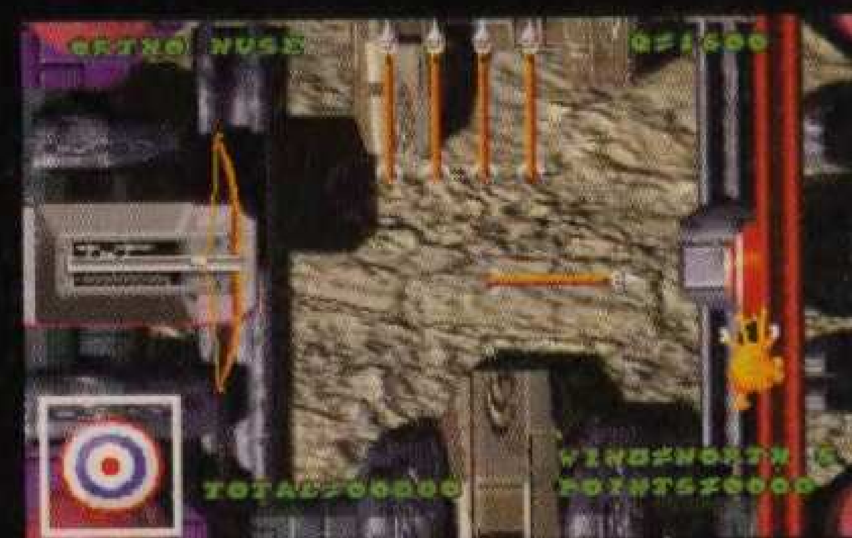
Gra rozbroiła mnie podejściem do tematu: w tytułowej olimpiadzie nic nie jest na serio. Biorą w niej udział rozmaite stworzenia ze wszystkich stron wszechświata, jedno dziwniejsze od drugiego. Konkurencje (16 sztuk) też odbiegają od tych przewidzianych przez barona de Coubertin – jest wśród nich m.in. rzut Obcym (czyli zawodnikiem!), skok na odległość w paszczę wielkiego gada, kosmiczne polowanie i wędrówki po labiryncie. Każda z ośmiu postaci biorących udział w mistrzostwach ma swój indywidualny styl pokonywania trudności, inaczej też wścieka się i cieszy.

Można wziąć udział w całej olimpiadzie albo tylko w wybranych konkurencjach, jeśli ktoś nie jest zwolennikiem 200 m









BC Racers

To nie są zwykłe wyścigi na motorach – jeździmy w czasach prehistorycznych, w dodatku na motorach z przyczepą. Można też bić i taranować współzawodników, zwiększając poziom uszkodzenia ich bryk. Jednym zdaniem, BC Racers firmy Core Design kwalifikuje się do kategorii zręcznościówek typu „jedź–i–bij".

Do wyboru mamy 4 poziomy trudności i 6 motocykli z różnymi załogami (i osiągami). Ścigamy się w mieście, poprzez dżunglę, śnieżną krainę – jeden z torów wytyczono nawet w jaskini! Na niektórych torach trzeba skakać po mostkach. Nasz pojazd widzimy od tyłu, a na zakrętach trochę z boku (postacie też się wychylają). Można wypaść z wyścigu, jeżeli doszczętnie rozbijemy nasz motocykl poprzez częste potyczki ze znakami drogowymi, krzakami, konkurencją i kibicami. Istnieje możliwość gry we dwóch – ekran podzielony jest wtedy na dwie części.

Najmocniejszą stroną gry jest genialna grafika: sceneria, przedmioty, postacie i animacje w stylu kreskówek. Wyścig toczy się w błyskawicznie animowanym, pełnym szczegółów, trójwymiarowym krajobrazie. Odjazdowo wygląda moment skoku – wszystko odlatuje w dół, jak spod startującego samolotu. Muzyka w porządku, dźwięki rozmaite – silnik, krzyki, zderzenia itp. BC Racers współpracuje z wieloma kartami: Sound Blaster, Gravis Ultrasound, Microsoft Sound System itd. Sterowanie joyem, myszą lub klawiszami. Błędem jest to, że nie można zdefiniować tych ostatnich w setup. Szkoda też, że hamulce nie są mocniejsze. Przerażająca jest szybkość jazdy. Przez to nawet na poziomie „easy" jest „very hard". Na 486DX można dostać oczopląsu.

Gra na pewno spodoba się wszystkim fanom szybkich zręcznościówek, choć niektórym może się wydawać zbyt trudna. Mimo to polecam!

Kornel Kulisiewicz

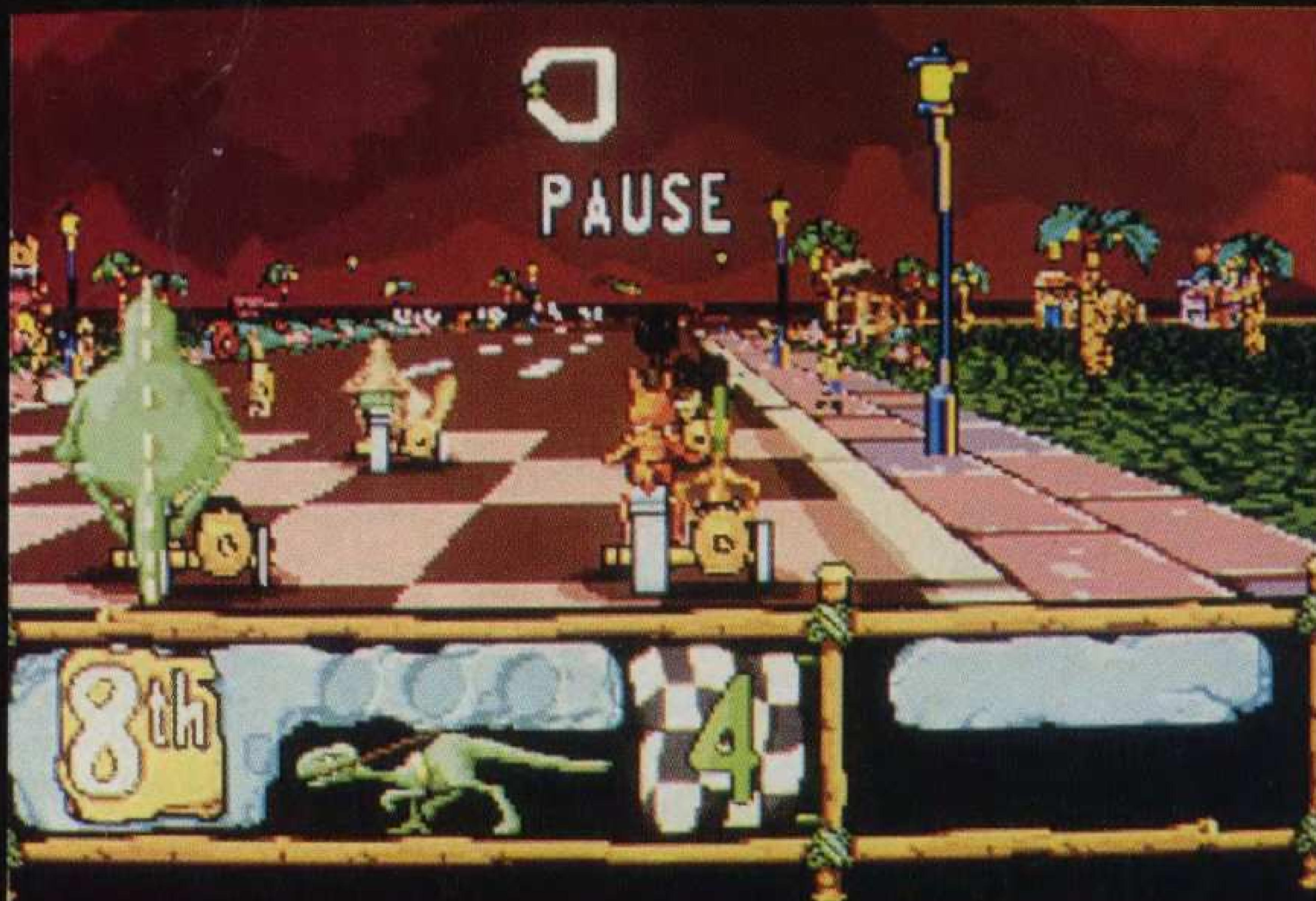
Dystrybucja w Polsce:
Mirage Software
ul. Gen. Abrahama 4
03-982 Warszawa





BC RACERS
Core Design 1995
Zręcznościowa
IBM PC

Grafika	95%
Dźwięk	80%
Grywalność	70%
Pomysł	70%
Ogółem	85%



stylem dowolnym (minuta dwadzieścia szybkiego i rytmicznego naciskania guziczków – ból był straszny).

Efekty dźwiękowe, a zwłaszcza muzyka, są na przyzwoitym, średnim poziomie, szczególnie jeśli wziąć pod uwagę fakt, że zapuszczałem je na emulatorze SB na GUS-ie. Gra została chyba stworzona z myślą o dwóch graczach – po samotnym ukończeniu olimpiady równie samotnie stanąłem na najwyższym podium. Komputerowi przeciwnicy stanowią tylko tło rozgrywek. Zresztą bardzo dobrze, bo komputera nie rozbolą nadgarstki od wciskania guzików.

Zgredaktor

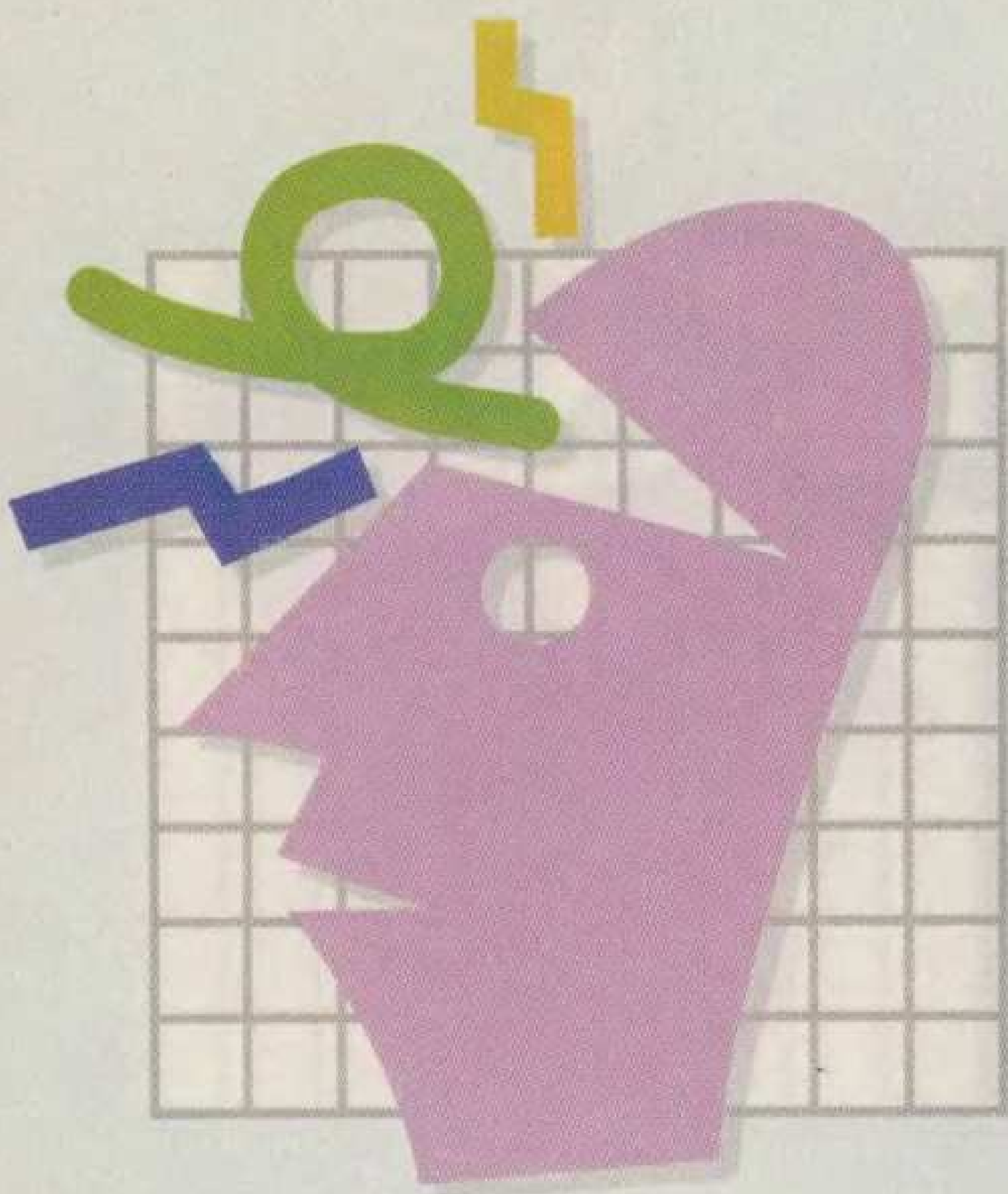






ALIEN OLYMPICS
Mindscape 1995
Zręcznościowa
IBM PC

Grafika	85%
Dźwięk	80%
Grywalność	80%
Pomysł	80%
Ogółem	85%





Cyberia

Jest rok 2027. W 5 lat po globalnym kryzysie ekonomicznym świat powrócił do sprawdzonej formy egzystencji –





podziału na dwa przeciwstawne obozy. Podział jest zupełnie czarno–biały, bowiem po jednej stronie mamy Federację Wolnego Świata, zaś po drugiej – Kartele Narkotykowe. Ty, jako młody, dobrze zapowiadający się hacker–kryminalista Zak musisz wykonać pewną tajną misję dla FWŚ. Otóż, Twoim zadaniem będzie rozpoznanie tajemniczego projektu Cyberia, wprowadzanego w życie przez Kartele.

Tak zaczyna się ta wspaniała gra, podobna w klimacie do Creature Shock, a choć umieszczona jest tylko na jednym CD-ROM, naszym zdaniem zdecydowanie przewyższa poprzedniczkę.

Przed Zakiem stoi wiele zadań o rozmaitym charakterze i stopniu trudności. Tak więc nasz bohater musi łazić po korytarzach różnych baz. Jego ruchy



są pokazywane przez rozmaite kamery, zaś całość jest fantastycznie renderowana. Nie zapominajmy jednak, że Zak może się poruszać tylko po z góry zaplanowanych trasach – nie ma tu dużej swobody ruchu.

Trzeba będzie również toczyć pojedynki strzeleckie z nadlatującymi przeciwnikami – manewrując całym statkiem albo poruszając samym celownikiem.

Ale Zak jest także, a nawet przede wszystkim, hackerem. Stąd też w grze pojawia się kilka zadań logicznych, np. rozbrajanie bomby. W takich sytuacjach, a także we wszystkich innych, Zak radzi sobie dzięki specjalnej przystawce mózgowej, pozwalającej na widzenie w podczerwieni, wykrywanie fal magnetycznych i inne bajery, dzięki którym ściany nie są przeszkodą dla wzroku naszego bohatera.

Najwspanialszy w tej grze jest rewelacyjny klimat – mimo wspomnianych ograniczeń, gracz czuje się wolny i nieskrępowany. Sporo jest ciekawych i nowatorskich momentów, jak np. ostrzeliwanie się z przeciwnikiem zza węgła.

Grafika i animacje są doskonałe – jakość typowa dla CD-ROM. Podobnie jest z muzyką – po prostu świetna, doskonale buduje nastrój. Do tego oczywiście dochodzi cała masa gadek. Jednak właśnie z muzyką łączy się jedyna wada gry. Otóż nie udało nam się w żaden sposób zmusić gry do współpracy z kartą Gravis Ultrasound – i cała przyjemność z grania bierze w łeb.

Polecamy wszystkim tę fantastyczną, nowatorską grę – zabawa jest świetna i dobrze oprawiona.

Alex & Gawron

CYBERIA
Interplay 1995
Zręcznościowo-logiczna
IBM PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	95%
Grywalność	80%
Pomysł	60%
Ogółem	90%

Dystrybutor: CD Projekt, ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa, tel. (022) 25-07-03
Cena: 169 zł.

Pac in Time

Choć gra Pac in Time jest niemal do ostatniego szczegółu identyczna z wydaną w zeszłym roku Fury of the Furries, oskarżenie o plagiat paść niestety nie może, bowiem gra została stworzona przez ten sam zespół – firmę Kallisto... Tak więc można mówić jedynie o robieniu sobie niesmacznych żartów z klientów.

Zapewne chodzi tu o wykorzystanie potencjału rynkowego Mindscape, nowego wydawcy gry. Być może Furia Futrzaków nie sprzedała się w takim nakładzie, na jaki sobie zasłużyła, a zasłużyła całkiem nieźle – patrz Gambler 2/94.

Jeśli nie masz dostępu do archiwalnych numerów Gamblera



Kajko i Kokosz

KAJKO I KOKOSZ
Seven Stars 1994
Przygodowa
Amiga

Grafika	85%
Dźwięk	70%
Grywalność	75%
Pomysł	95%
Ogółem	80%

Któż z nas nie zaczytywał się za młodu wspaniałymi komiksami Janusza Christy? Teraz, dzięki nowej polskiej grze przygodowej Kajko i Kokosz firmy Seven Stars, każdy z nas wcielić się może w dzielnych wojów z Mirmiłowa, ratujących swój gród przed kolejnym planem przebiegłych zbójcerzy.



Od razu muszę stwierdzić, że autorom nie udało się w pełni przenieść komiksu na monitory komputerów. Nie chodzi mi o grafikę – ta jest świetna, wyraźnie widać rękę mistrza. Niestety, bardzo uboga jest fabuła. Mimo że oparta na jednym z komiksów (W krainie borostworów, dla ścisłości) brakuje w niej tego wyjątkowego humoru, tych odnośników do naszej rzeczywistości, które stanowią przecież podstawę twórczości J. Christy.





Producent: Seven Stars, ul. Matejki 6, Gdańsk

Bardzo zawiódł mnie też dźwięk – co prawda, początkowy moduł, autorstwa słynnego scenowego muzyka Piotra XTD Bendyka, jest bardzo przyzwoity, lecz podczas gry naszym zmaganiom towarzyszą jedynie efekty, nieudolnie naśladujące naturalne odgłosy. Szkoda, że brakuje możliwości przełączania FX/muzyka w czasie gry.

KiK to klasyczna przygodówka z cyklu „weź i użyj". Interfejs użytkownika jest całkiem niezły, szczególnie przypadło mi do gustu przypasowanie niektórych czynności klawiszom, dzięki czemu są o wiele łatwiejsze do wykonania. Także poziom większości zagadek jest odpowiedni – wystarczająco trudne, by pogłówkować i wystarczająco łatwe, by się nie zniechęcić. Tu autorzy utrafili w sedno, choć zagadkom przydałoby się nieco więcej humoru (np. walnij kurę salami, żeby zniosła jajko – Gobliins 2).

Podsumowując, KiK to najlepsza polska gra tego typu, a rewelacyjny pomysł rekompensuje drobne niedociągnięcia i kilka poważniejszych błędów. Firma Seven Stars udowodniła, że nie musimy we wszystkim naśladować Zachodu. I chwała jej za to!

Jakub T. Janicki



wyjaśniam, że Pac in Time to gra bardzo zręcznościowa z elementami łamania głowy. W oryginale kierowałeś poczynaniami czterech wcieleń Futrzaka, tu zamiast niego jest równie kulisty i skoczny Pacman, uwięziony w czasie. W zależności od sytuacji potrafi on strzelać, dyndać na linie, przegryzać co słabsze kamienie i pływać pod wodą. Przed nim leży kilkadziesiąt poziomów wypełnionych rozmaitym ruchliwym paskudztwem. Jak w życiu.

Głupio mi pisać jeszcze raz to samo, powiem więc już tylko, że Pac in Time naprawdę wart jest uwagi... jeśli nie masz Fury of the Furries, bo Futrzaki są jednak bardziej sympatyczne.

Wojciech Setlak

PAC IN TIME
Kallisto/Mindscape 1995
Zręcznościowa
IBM PC

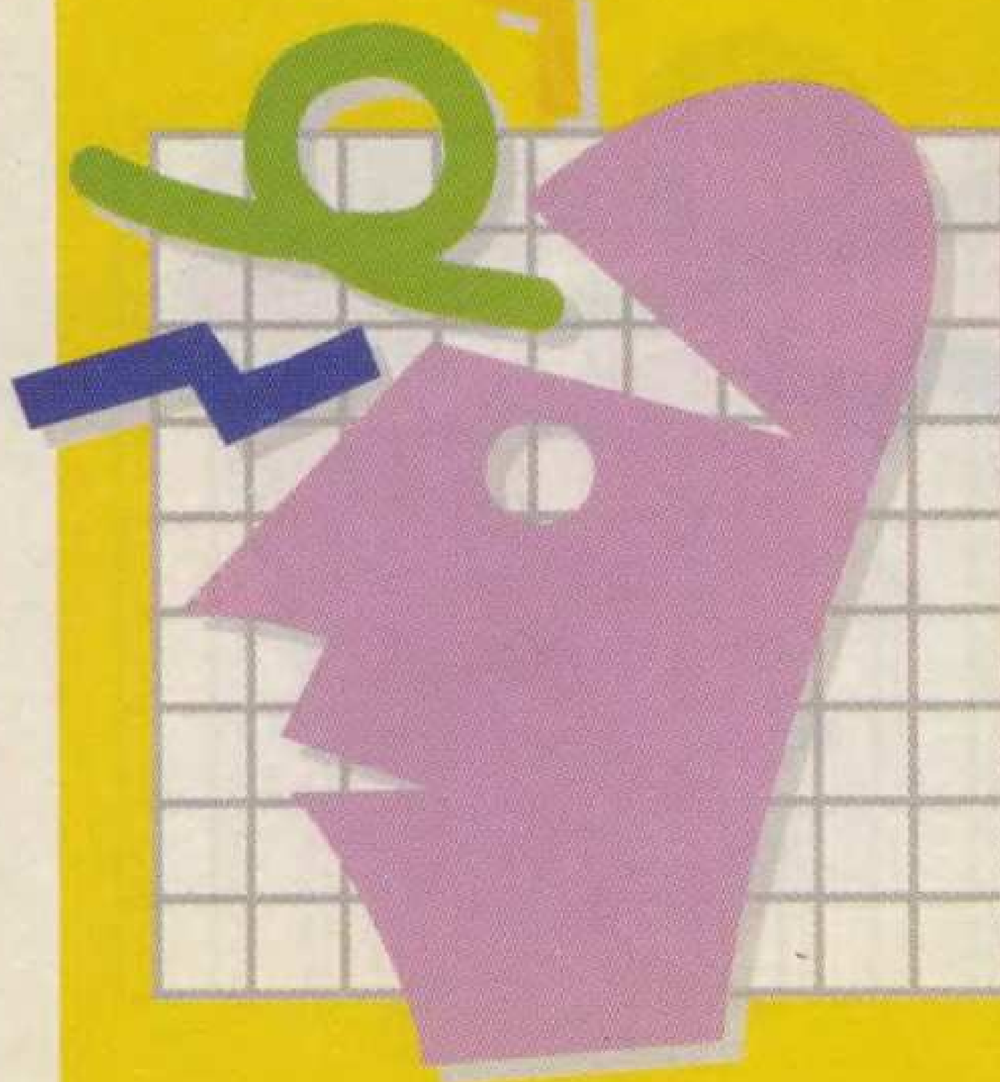
Grafika	80%
Dźwięk	70%
Grywalność	80%
Pomysł	50%
Ogółem	75%







Frontier II



Choć od ukazania się na rynku poprzedniej części gry minęło półtora roku, w świecie Frontiera czas cofnął się o 150 lat. Właśnie mija rok 350 od rozpoczęcia Wojen



Thargoidzkich i 50 lat od ostatniego potwierdzonego starcia ze statkiem-matką Thargoidów. Z tej okazji miesięcznik „Universal Scientist" rozpoczyna cykl artykułów, w których przedstawi skromną wiedzę ludzkości na temat tych tajemniczych Obcych, zaś pod auspicjami Jego Imperatorskiej Mości Duvala wyrusza ekspedycja w stronę mało znanego układu planetarnego, gdzie ponoć zachowały się ślady obecności Thargoidów. Jednocześnie grupa rockowa Jjagged Bbanner ogłasza start dorocznego wyścigu na dystansie 12 lat świetlnych, a na Sohalii wybucha epidemia, dzięki czemu ceny



lekarstw na czarnym rynku rosną ośmiokrotnie. Tego wszystkiego dowiedziałem się, siedząc w ciasnym kokpicie myśliwca Saker III i przeglądając bieżącą prasę.

Gra Frontier – First Encounters różni się od swojej poprzedniczki przede wszystkim znacznie bogatszym tłem. Co więcej, w niektórych z anonsowanych wydarzeń (np. w aukcji artefaktów Obcych) możemy wziąć czynny udział. Autorzy twierdzą, że w programie istnieje rozbudowany wątek przygodowy – gracz może uratować znany świat przed powracającą falą Thargoidów. Niestety, w ciągu pół roku latania nie natrafiłem na ślad Wielkiej Przygody. Nic dziwnego, osiągnięcie odpowiedniego statusu musi potrwać, a leszcza z rangą



Poor nikt o niczym nie chce informować...

Do plusów trzeba zaliczyć jeszcze nowe statki (niektóre mają ponad 2000 ton!), nowe bronie i wyposażenie, nowe rodzaje misji, poprawioną grafikę (jak w symulatorze lotu), obsługę GUS-a i doskonałą muzykę. Minusy też są: nie poprawiono interfejsu użytkownika, wprost przeciwnie – deska rozdzielcza namalowana jest „zabielanymi" akwarelkami, pojawiające się na niej napisy zasłaniają ikony, w locie sterowanie myszą jest po staremu niewygodne, a klawiszami – nieprecyzyjne itd. Piraci nadal pojawiają się chmarami i walczą do ostatniego – to już jest nudne! Radio zamontowano tylko dla ozdoby, bo wezwania o pomoc czy do poddania się pozostają bez echa.



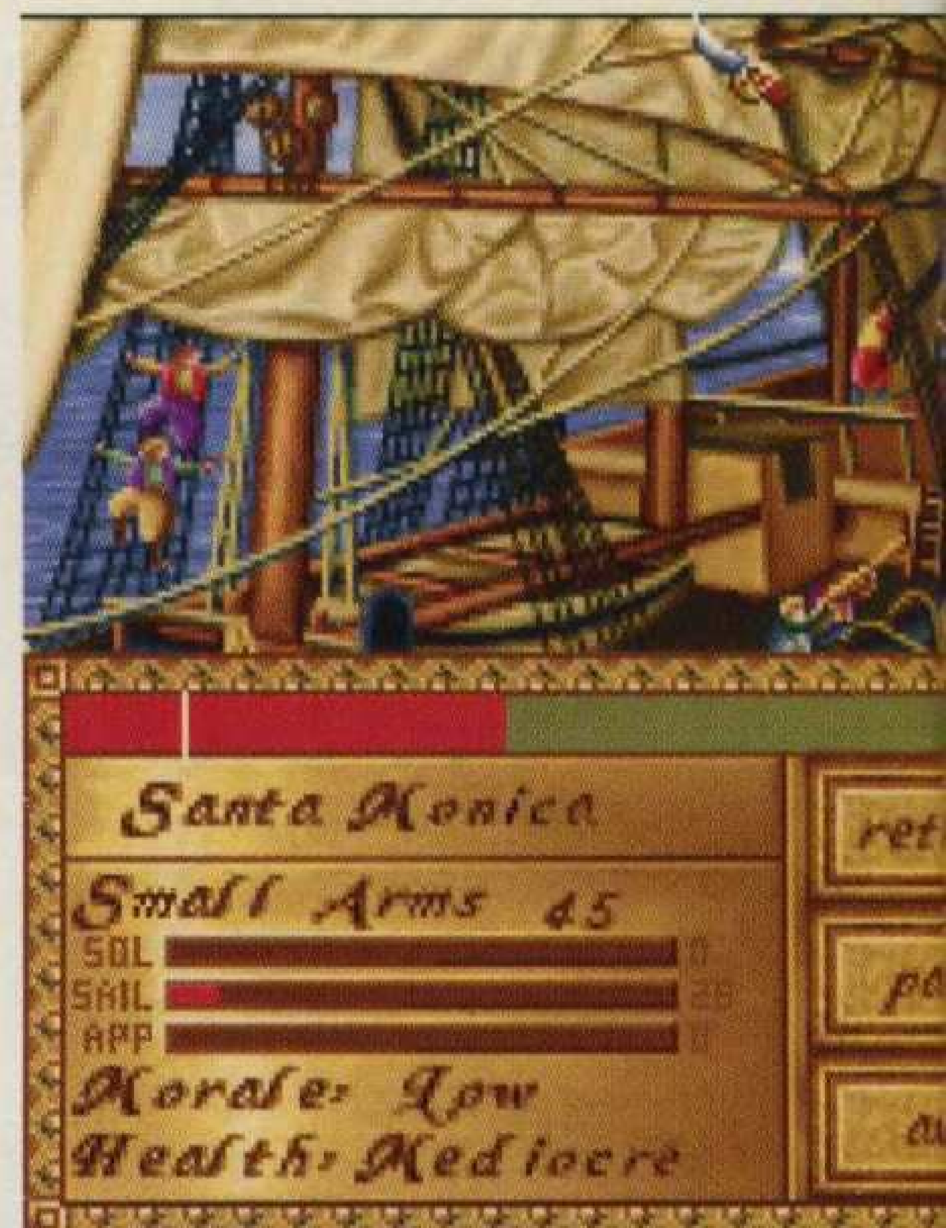
Krótko: miłośnicy Frontiera dostali jeszcze więcej tego, co tak lubią, zaś ci, których już raz odstraszył interfejs użytkownika i starcia z chmarami bezmózgich piratów – niech jednak dadzą grze drugą szansę, to może się bardzo opłacić.

Wojciech Setlak

FRONTIER II
Gametek 1995
Symulacyjno-handlowa
A1200, PC, PC CD, CD32

Grafika	80%
Dźwięk	85%
Grywalność	80%
Pomysł	100%
Ogółem	90%

High Se

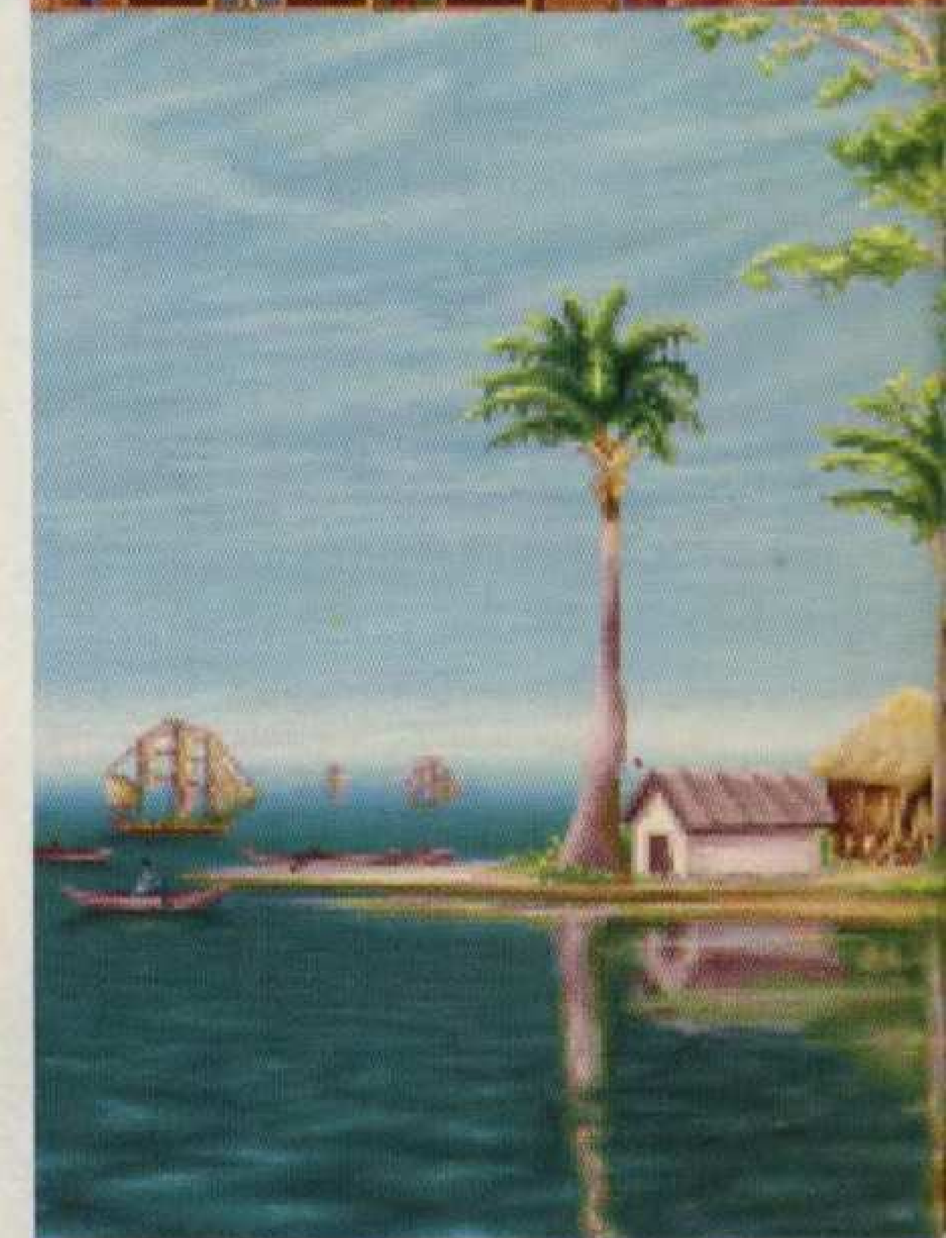


Sam nie wiem, skąd to się bierze, ale morskie handlówki kupieckie darzę szczególnym sentymentem. Niestety, producenci mnie nie rozpieszczają – tych wspaniałych gier jest zaledwie kilka: 1869, Ports of Call i... niewiele więcej. Do wspomnianego ekskluzywnego grona dołącza teraz High Seas Trader – w pełni zasługując na członkostwo.

Naszą przygodę rozpoczynamy w XVII w., jako obywatel jednej z ówczesnych potęg morskich: Anglii, Francji, Holandii, Hiszpanii bądź Portugalii. Na początek masz mało kasy, nędzny stateczek i duże ambicje. Życie pomoże Ci boleśnie je zweryfikować.



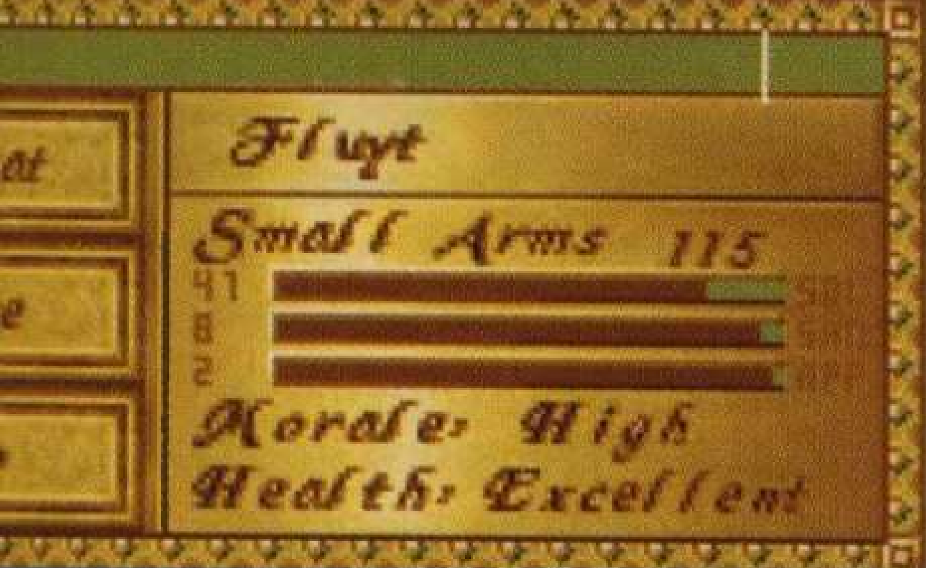
Całą grę spędzisz w jednym z dwóch miejsc: w porcie bądź na morzu (genialne, nieprawdaż?). Zawinąwszy do portu, możesz się udać na rynek, do stoczni, kapitanatu, banku bądź tawerny. Rynek – to podstawowa część całej zabawy, tu dokonujesz transakcji. Co ciekawe, znasz ceny w pozostałych portach – ryzyko w grze wyraża się innymi elementami, głównie niebezpieczeństwami podróży. W stoczni załatwiasz wszystkie sprawy związane z obsługą statku – naprawy, zapasy, uzbrojenie, materiały naprawcze czy wręcz zakup nowej jednostki. W kapitanacie kupujesz mapy i wynajmujesz sternika, zaś w tawernie rekrutujesz załogę, wysłuchujesz plotek, przyjmujesz pasażerów, możesz też ufundować libację załodze – niech się chłopaki cieszą, bo potyczki morskiej nie przeżywa więcej niż 30%.



Jeszcze ciekawiej jest na morzu. Otóż, wszystkie wydarzenia widzisz w pierwszej osobie, z mostka, z płynną i ładną animacją. Statkiem kierujesz przy pomocy koła sterowego i mapy, choć można wyznaczyć kurs i zlecić to zadanie pierwszemu ofi-

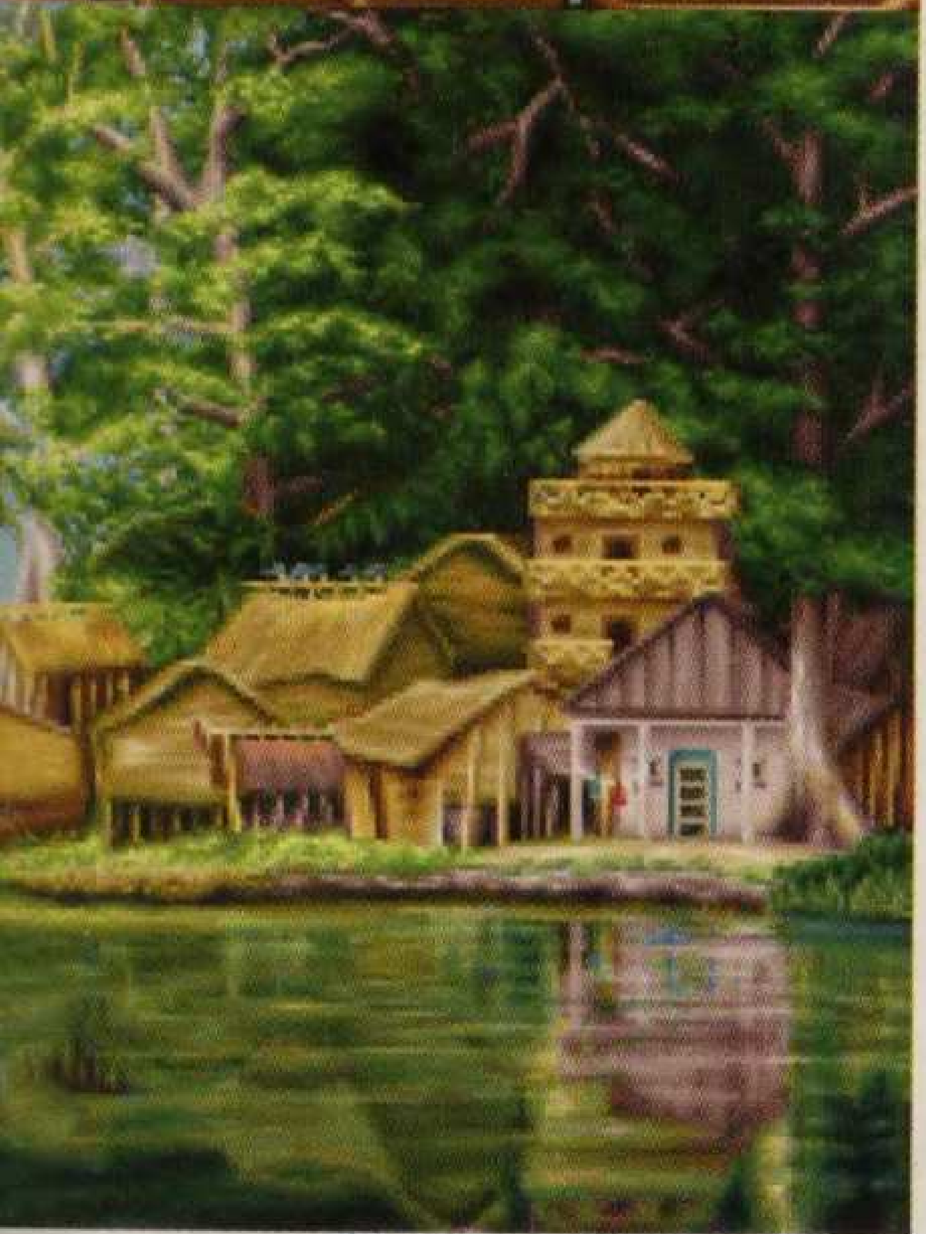
as Trader











cerowi. Oczywiście, na morzu trafiają się sztormy, rafy i mielizny, a z niespodzianek ciężkiego kalibru – piraci i statki państw, z którymi Twoja ojczyzna prowadzi wojnę. W tym ostatnim wypadku zmiękczasz wroga za pomocą artylerii, a potem dokonujesz abordażu.

Twoją pozycję wyznaczają cztery wskaźniki: odwaga, lojalność, szlachetność i honor. Jeśli ktoś pływa sobie po Europie i ucieka na widok pontonu z plażowiczami, zostanie nisko oceniony – nie będzie mógł nabyć lepszej jednostki i rozwijać „byznesu". Trzeba ryzykować, dbać o interesy swojego państwa (np. przewożąc szpiegów), dowozić pasażerów do ich miejsc przeznaczenia itd.

High Seas Trader to gra przypominająca rozlane piwo – głębokość niewielka, ale za to pokrywa duży obszar. Choć handel jest banalny, nawigacja i walka uproszczone, a kilka ograniczeń wręcz nierzeczywistych, całość w ostatecznym rozrachunku przynosi wiele satysfakcji i dobrej zabawy.

Rewelacja.

Alex

HIGH SEAS TRADER
Impressions 1995
Handlowa
IBM PC

Grafika	75%
Dźwięk	80%
Grywalność	90%
Pomysł	85%
Ogółem	95%

Death Mask



Może i zabrzmi to jak oklepany frazes, ale zadrżała mi ręka, gdy wkładałem dysk do stacji. Nic dziwnego, zapowiedzi firmy Apache były doprawdy butne – coś w rodzaju Dooma, działające już na A500/A600 z 1 MB!!! Pierwsze rozczarowanie nastąpiło jeszcze przed uruchomieniem programu – Death Mask zajmuje tylko 2 dyskietki! Po wgraniu ukazuje się mdły ekran tytułowy i kilka screenów z gry. Potem przechodzimy do menu głównego, gdzie ustawić można tempo (sic!) i typ gry. Po dokonaniu tych formalności rozpoczyna się właściwa strzelanina i tu następuje największe rozczarowanie, a raczej brutalny powrót do rzeczywistości.

Grafika jest słabiutka, poruszamy się skokowo, obroty wykonujemy o 90 stopni, a pole widzenia bohatera to nie więcej niż 2/5 ekranu! Poza tym w grafice występuje wiele przekłamań, a odgłosy wydają się nieudolną parodią tych z Dooma. Samo granie sprawia trochę lepsze wrażenie – spacerujemy krętymi korytarzami i mordujemy wrogów, zbierając przy okazji amunicję, apteczki oraz znajdując od czasu do czasu nowe typy broni. Tych jest zresztą całkiem sporo, a różnią się między sobą szybkością i siłą strzału.

Przeciwnicy są zazwyczaj słabi i nędznie uzbrojeni, ale za to dosyć ruchliwi. Bardzo razi brak jakichkolwiek animacji u postaci, poza ogniem ze spluwy. Nawet po zebraniu nowej broni wygląd postaci w ogóle się nie zmienia! Poza tym bohaterowie kierowani przez dwóch graczy niczym się między sobą nie różnią, co czasem utrudnia grę.

Podczas gry zdarza się też rzecz nie do wyobrażenia w Doomie – dosyć często tracimy orientację w terenie, a to za sprawą zbyt jednostajnej grafiki ścian labiryntu. Przydałoby się dodać jakieś obrazki, flagi etc.

Na szczęście jest pewna rzecz, która ratuje Death Mask od całkowitego pogrążenia (za słabą oprawę i niewykorzystanie możliwości sprzętu) – opcja pojedynku dla dwóch graczy. Wybieramy jeden z labiryntów, chwytamy giwery i... Ten sposób gry polecany jest szczególnie posiadaczom młodszych braci. Nie ma to, jak posłać bracholowi seryjkę zza rogu! Jednak i ta opcja, mimo pozornej atrakcyjności, szybko się nudzi ze względu na małą liczbę plansz do wyboru – tylko 10.

Muszę przyznać, że oczekiwałem po Death Mask o wiele więcej. Takie efekty graficzne ma pierwsza lepsza gra RPG! A przecież można uzyskać o wiele lepsze wyniki. Sam widziałem kilka demek z o niebo lepszą grafiką 3D, a zapowiadany na kwiecień Alien Breed 3D ma być ponoć pod wieloma względami lepszy od Dooma!

Tak więc, amigowcze, jeżeli zauroczył Cię Doom, a masz wysłużoną A500, możesz ostatecznie kupić Death Mask. Będziesz mógł przeżyć choć namiastkę wrażeń i emocji, których dostarcza pierwowzór. Nie licz jednak na tamtą atmosferę. Te godziny, spędzone przed komputerem ze spoconym palcem zawieszonym nieruchomo nad spacją... To nie to.

Jakub T. Janicki

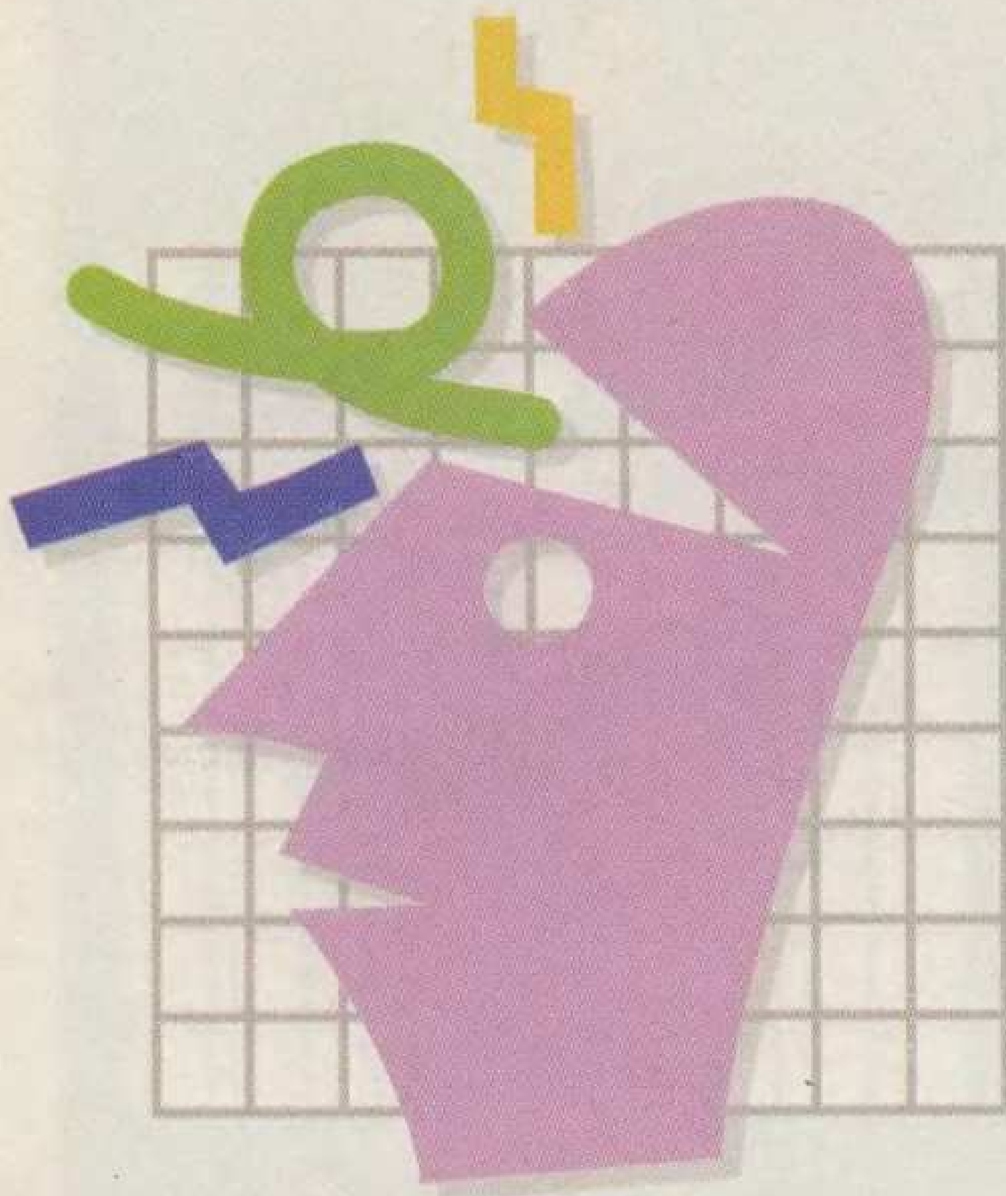


DEATH MASK
Apache 1994
Zręcznościowa
Amiga

Grafika	40%
Dźwięk	45%
Grywalność	40%
Pomysł	50%
Ogółem	45%







Iron Assault

Niezwykłe umiłowanie własnego piękna powoduje, iż ludzie dość często popełniają błąd, polegający na nadawaniu pewnym rzeczom bądź zjawiskom – cech ludzkich, co popularnie nazywa się antropomorfizmem.

Nie inaczej jest w wypadku Iron Assault – gry, której autorzy założyli, że machinami wojskowymi przyszłości będą potężne, wielopiętrowe roboty chodzące na dwóch nóżkach (łaziki?) i jako żywo przypominające ludzi. Pomysł z logicznego punktu widzenia jest durny, bo nie jest łatwo nauczyć maszynę łazić na dwóch nogach, ale to nie przeszkadza nam pilotować wspania-



łego robota podczas wykonywania wielu morderczych misji.

Zacznijmy od tego, że robotów do wyboru jest kilka (wybór coraz bogatszy w miarę kolejnych misji), podobnie rzecz się ma z uzbrojeniem. A gdy już robot został wybrany – wyruszasz na pole walki przedstawione w doomopodobnym klimacie. Walka sprawia jak najlepsze wrażenie. Ani przez chwilę nie zapominamy, że uczestniczymy w pojedynku szaf pancernych nafaszerowanych elektroniką. Tak więc



należy pamiętać o włączeniu systemów zakłócania, niekiedy – podglądu magnetycznego. Po namierzeniu wroga należy dokładnie obejrzeć jego dane i pomyśleć o słabych punktach. Trafienie uszkadza żywotne systemy naszego „łazika”, co rozmaicie, acz niezmiennie denerwująco, odbija się na jego możliwościach bojowych.

Walka to jednak tylko element klimatu gry. Na pewno go też buduje grafika. Choć jakość ma dość podłą, to wrażenie poruszania się olbrzymią maszyną na wysokości piątego piętra jest genialne. A gdy dołożyć do tego pomiażdżone stopami robota latarnie i rozbite strzałami domy (całość dobrze zilustrowana muzycznie)... Moc! Po prostu człowiekowi chce się wyjść z domu, zasunąć z pobliskiej budowy chociażby spychacz i ruszyć w miasto.

Istotnym elementem całej gry



są filmy, pokazywane we wszystkich możliwych momentach. Realizacja musiała sporo kosztować (dużo animacji na modelach), niestety całość została skopana



IRON ASSAULT
Virgin/Grafitti 1995
Zręcznościow-symulac.
PC, PC CD-ROM

Grafika	50%
Dźwięk	70%
Grywalność	75%
Pomysł	95%
Ogółem	70%

X-COM

Wielbiciele gry UFO – Enemy Unknown wejdą w X-COM, jak w wytarte bamboszki ozdobione nowym haftem. Wszędzie widać rękę fachowca – zmieniono tylko to, co można było kupić bez problemu, tj. dźwięk, grafikę i fabułę. Opis UFO można przeczytać w numerach 6 i 7/94, ale niezorientowanym wyjaśniam – w tej grze strategicznej, wydanej rok temu przez MicroProse, zmagaliśmy się z inwazją Obcych, mając na początku ośmiu żołnierzy, dwa myśliwce i pojazd desantowy. W części strategicznej należało budować nowe bazy i unowocześniać fatalnie zapuszczone technologie zbrojeniowe. Po zestrzeleniu UFO przechodziło się do części taktycznej, gdzie należało tak pokierować swoimi wojakami, aby wytłukli (lub zniewolili) wszystkich Obcych, nie ponosząc nadmiernych strat. Gra była świetna. I to właściwie powinno gwarantować sukces X-COM, który jest jej dokładną kopią. Tyle że Obcy nadchodzą nie z głębin kosmosu, lecz z głębin oceanów, poruszają się nie spodkami, lecz łodziami podwodnymi, walimy do nich nie rakietami, ale torpedami, źródłem inwazji jest nie baza na Marsie, ale olbrzymi statek kosmiczny leżący na dnie oceanu itd. Widać kolosalny wysiłek, włożony w takie naciągnięcie fabuły, aby niczego nie trzeba było zmieniać – np. ponieważ w poprzedniej części żołnierze X-COM uodpornili się na siły psi, tu Obcy stosują jakieś bzdurne „oddziaływanie molekularne”. Efekt jest ten sam. Jednej rzeczy nie udało się autorom ominąć: granatami rzuca się tak samo, jak w UFO. Pod wodą!



Interfejs użytkownika nie został ruszony, pozostawiono nawet drobne błędy (np. zakończenie uzbrajania oddziału na początku misji po naciśnięciu prawego guzika myszy). Dodano obsługę kilku kart muzycznych. Nowa grafika jest oczywiście bardzo estetyczna, nowe rodzaje broni strzelają nader efektownie – trzeba tylko pamiętać, że nie- które z nich działają pod wodą i podczas akcji w portach są bezużyteczne.

Przy tym wszystkim trzeba przyznać, że gra jest nadal świetna. Jeśli znasz UFO i masz ochotę na jeszcze – bierz. Jeśli nie znasz UFO – tym bardziej. Zachowaj jednak świadomość, że zostałeś fachowo zrobiony w jelenia.

Wojciech Setlak



X-COM
MicroProse 1995
Strategiczna
IBM PC

Grafika	85%
Dźwięk	85%
Grywalność	95%
Pomysł	90%
Ogółem	85%

Dystrybucja w Polsce:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69



przez swoisty sposób autorów na full–motion–video: rusza się tylko okienko na środku ekranu, rozdzielczość jest brutalnie podbita, zaś całość wyświetlana tylko w jednym odcieniu tego samego koloru. Zgroza!

W ostatecznym rozrachunku należy powiedzieć, że Iron Assault to dziwna gra. Pomysł jest genialny – niestety, wykonanie mu nie dorównuje. Zamiast gry wybitnej, jest tylko gra interesująca. Ale i tak grało się nam fajnie i polecamy do obejrzenia.

Alex & Gawron









Action Soccer

Pomundialowy wysyp gier piłkarskich skończył się. Niczego konkretniejszego nie możemy o nim napisać, bo produkcje były jeśli nie żenujące, to w każdym razie marne, może za wyjątkiem FIFA Soccer. Z tym większą więc radością przedstawiamy Wam Action Soccer – na razie najlepszą, choć niedoskonałą, grę z omawianego gatunku.

Mamy możliwość wyboru 10 drużyn o rozmaitych uzdolnieniach i kretyńskich nazwach, brzmiących jak nazwy zastępów zuchowych. Jeśli chodzi o futbol, jesteśmy konserwatywni i wolimy grać jako Brazylia przeciw Anglii niż Zielone Żabki przeciwko Wściekłym Bawołom. Gra oferuje wszystkie podstawowe możliwości rozgrywek, tj. mecz towarzyski, ligę bądź puchar.

Akcję można oglądać z góry – widok szybszy i ma swój urok – oraz z boku, podobnie jak w FIFA, choć chyba lepiej. Znakomity obraz (choć niestety, powolnie animowany) uzupełniają doskonałe efekty muzyczno–dźwiękowe, wspaniale oddające atmosferę stadionu po brzegi wypełnionego rozochoconymi hooligans.

Jak widzicie, zapowiada się miło. Ale główna siła Action Soccer tkwi w sposobie symulacji zdarzeń na boisku. Zawodnikom piłka klei się do nogi i zgubić ją jest bardzo ciężko. Gdy prowadzimy piłkę, można oddać strzał (siłę i styl da się regulować) bądź podać do partnera. Bez piłki można atakować barkiem (na faul) bądź wślizgiem. Po dośrodkowaniu w sytuacji podbramkowej istnieje możliwość uderzenia głową bądź z woleja.

Znakomicie oddane są boiskowe sytuacje, szczególnie te „sam na sam". Kto próbował z takich akcji strzelić gola w innych grach (może z wyjątkiem Goal!) wie, że tego po prostu nie dawało się zrobić. A tu? Spoko! Można nawet objechać golkipera i wjechać z piłką do bramki! Po prostu rozpusta. Piłkarze zachowują się niezwykle realistycznie – możemy obejrzeć kilka ładnych sztuczek technicznych (przewrotki, podania piętą, podbicie piłki i jej uderzenie w powietrzu) i wiele rodzajów fiesty po strzeleniu gola.

Ta ostatnia zaleta czyni grę aż surrealistyczną. Gość dostaje podanie z 40 metrów prosto na nogę, mija 3 obrońców przerzucając sobie piłkę nad głową, a potem z rogu boiska podaje piłkę do partnera po drugiej stronie pola karnego, który uderza z woleja i strzela w „okienko". Fajna akcja, nie? Ale nawet dobrej drużynie udaje się raz na 10 lat, a nie kilkanaście razy w meczu.



Następna wada gry to jej zbyt duża łatwość – nawet najlepszemu przeciwnikowi spokojnie można wgolić trzy do koła. A poza tym... Czemu po gwizdku nie ma zmiany stron? Wady tej gry nie przysłaniają jednak jej poważnych zalet, które powodują, że jak na razie jest najlepsza i koniecznie musicie ją zobaczyć.

Alex & Gawron



ACTION SOCCER
Ubi Software 1994
Sportowa
IBM PC

Grafika	90%
Dźwięk	80%
Grywalność	80%
Pomysł	70%
Ogółem	80%







Voyages of Discovery

„Ej, płyńmy z prądem rzeki tam gdzie Liverpool, dokoła Hornu przez Frisco Bay, tam gdzie strome zbocza Mexico (...) Po złoto Kalifornii ciągle gna nas wiatr, bo puste ładownie wypełniać trza nam..." Skrót myślowy na miarę Galileusza, jednakowoż dokładnie oddający fabułę i atmosferę gry.

Jak wszyscy wiedzą, rozwój ludzkiej cywilizacji stanowi niewyczerpane źródło scenariuszy gier komputerowych. Na szczęście, temat ten jest równie nieskończony, co interesujący. Dziś dorzucę do tego garnuszka Voyages of Discovery. Tytuł gry wywodzi się od działalności pięciu podróżników, patronujących dalekomorskim wyprawom z okresu Renesansu (od roku 1490), m.in. Krzysztofa Kolómby (Italienne) i Jasia Kuuka (Zjedn. Emiraty Arabskie). Zainteresowani będą wiedzieć, o co chodzi. I o to chodzi.

Rys historyczny jest jasny i krótki, jak pełne żywieckie – jedna łódka, słynne nazwisko, mała sakiewka i duże horyzonty, zza których często ukazują się łopoczące złowrogo sztandary knechtów konkurencji. Odkrycie Nowej Ziemi – to jeszcze małe piwo (okocim) w porównaniu z założeniem i utrzymaniem swojej siedziby. Największego piwa (warka wita) nawarzyłem sobie przez kontakty z lichwiarskimi bankierami, którzy pożyczają na jeszcze bardziej zbójecki procent niż w naszej kochanej RP. W tej grze nie przewidziano życia na kredyt... debet i daswidanja.

Mimo licznych podobieństw do wielu gier z tego kręgu tematycznego, Voyages of Discovery oferuje graczowi pewne nie spotykane dotąd walory. Najważniejszym z nich, i przynoszącym najwięcej przyjemności, jest możliwość grania czterech humanoidalnych zawodników na raz („ucywilizowane" Warlords), przy czym teren odkrywa się oczywiście w miarę penetrowania go wodno–lądowymi oddziałami – nihil novi sub stolec.

Niestety, ani walki statków, ani odziałów lądowych nie są zbyt spektakularne. Prawdę mówiąc, w ogóle ich nie ma. Pokonany znika po krótkiej chwili namysłu naszego CPU. Po prostu, pyff i po chłopach.

Podstawą gry (dziwne, że piszę o tym na końcu...) jest obrót towarami. Pieniądz rodzi pieniądz, że tak powiem. Gotówkę uzyskujemy z takich atrakcji, jak plantacje cukru, tytoniu, bawełny i kopalnie (El Dorado), gdzie pracują kochani Indianie, których plony sprzedajemy do tzw. Żyda, żeby wyżywić żonę i dzieci.

Teraz McSon (Polska)

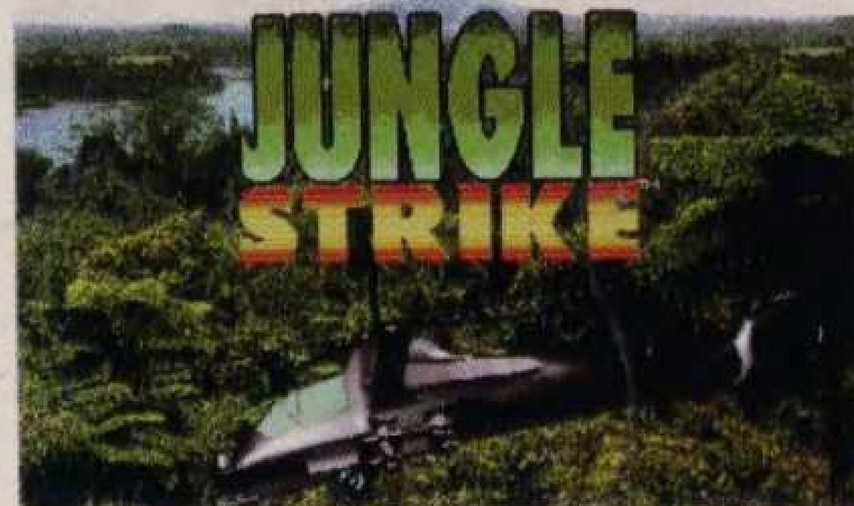
VOYAGES OF DISCOVERY
Black Legend 1995
Strategiczna
IBM PC

Grafika	70%
Dźwięk	70%
Grywalność	95%
Pomysł	60%
Ogółem	80%





Jungle Strike





Z radością informujemy, że Jungle Strike – znakomita amigowa gra – jest już dostępna w wersji PC. Alleluja!

Gdyby ktoś nie znał tego ważnego dla gier cyklu – przypominamy, że oba „Strajki" to gry zręcznościowe, w których zadaniem gracza jest sterowanie dobrze uzbrojoną jednostką (najczęściej helikopterem), widzianą z zewnątrz w ujęciu trójwymiarowym. Poszczególne misje dzielą się na kilka „podmisji" o zróżnicowanym charakterze – najczęściej należy coś (bądź kogoś) zniszczyć lub uratować.

Twój pojazd dysponuje zróżnicowanym uzbrojeniem (w trzech sortach), pancerzem i oczywiście paliwem. Gdy w trakcie misji zasoby zostaną naruszone, będziesz mógł odnaleźć zasobniki, pozwalające na ich regenerację. Na skuteczność broni wyraźnie wpływa wybór celowniczego – kolesie mają rozmaite specjalizacje i słabe punkty. W trakcie misji dostępna jest mapa, oferująca doskonały przegląd sytuacji, lokalizacje wszystkich ważniejszych obiektów oraz opisy misji. Tyle o technice gry.

Jeśli chodzi o fabułę, to Jungle Strike zaczyna się debilnie – od ataku terrorystów na Waszyngton. Oczywiście, tylko Ty możesz sobie z tym poradzić, co skapliwie czynisz, latając Apache'em między Białym Domem, FBI, IRS, Kongresem i innymi ciekawymi miejscami. Potem zostajesz wysłany do kolebki hydry, aby ostatecznie urwać jej łeb (zaraz... u klasyka było inaczej...). Kolebka zaś znajduje się w tytułowej dżungli.

Zaś tam wiernego fana Desert Strike spotka przyjemna niespodzianka – otóż poza helikopterem, będziemy jeszcze mieli okazję poprowadzić poduszkowiec oraz jeepa! Zresztą, różnice na tym się nie kończą. Choć grafika i muzyka wiele się nie zmieniły, autorzy uatrakcyjnili misje. Mamy więc okazję konwojować limuzynę prezydenta pod Biały Dom czy atakować ciężarówki przewożące pluton.

Jungle Strike – to kawałek niezwykle przyzwoitej gry, w zasadzie bez wad, choć pamiętajmy cały czas, że to nie symulator i nie ma co się denerwować, że np. uderzenie w bydynek nie czyni pojazdowi wielkiej szkody. A poza tym, ma rzadko spotykaną i bardzo przez nas cenioną cechę – pomimo typowo zręcznościowego charakteru wymaga myślenia i kombinowania. Atak frontalny kończy się pogrzebem z honorami.

Czego Wam zdecydowanie NIE życzą

Alex & Gawron

Dystrybucja w Polsce:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

JUNGLE STRIKE
Gremlin Interactive 1995
Zręcznościowa
Amiga, PC, PC CD-ROM

Grafika	80%
Dźwięk	70%
Grywalność	90%
Pomysł	90%
Ogółem	85%

Crystal Dragon

W ostatnim czasie odczuwamy niedobór nowych gier role-playing. Szczególnie dotyczy to komputerów Amiga, dlatego pełen nadziei sięgnąłem po Crystal Dragon, debiut spółki Black Le-



gend/Magnetic Field w produkcji gier tego gatunku. Niestety, zawiodłem się – program nie zaprezentował niczego nowego.

Po obejrzeniu ciekawego, acz nie stojącego na wysokim poziomie, intro ukazującego główny



wątek zabawy – przeszedłem do wyboru postaci. Okazało się, iż z osiemnastu dostępnych bohaterów reprezentujących sześć profesji jestem w stanie wybrać do drużyny zaledwie dwie osoby. Po dokonaniu selekcji i ustaleniu



jednego z trzech poziomów trudności, rozpocząłem grę.

Jak na produkt z połowy lat 90., program prezentuje się wyjątkowo miernie. Miejsce akcji – to tylko i wyłącznie lochy, zaś ich poziom graficzny pozostawia wiele do życzenia. Gra polega na zagłębianiu się w kolejne mroczne korytarze, zaludnione (czy raczej „zapotworzone") przez różne rodzaje monstrów (23 typy). Do zwiedzania mamy 60 poziomów lochów, dodatkowe atrakcje stanowią liczne pułapki i ukryte przejścia. Na szczęście autorzy programu wprowadzili funkcję automapowania, co znacznie ułatwia poruszanie się po labiryntach.

W Crystal Dragon występuje dobrze rozbudowany system magii. Cztery główne arkana i cztery poboczne – to w sumie 36 różnych czarów. Zdobywa się je poprzez odczytywanie runów i pergaminów, natomiast magią potrafią się posługiwać przedstawiciele każdej profesji, z mniejszą lub większą wprawą.

Czas na podsumowanie. Crystal Dragon z pewnością nie trafi do czołówki programów role-playing, chociaż jeszcze kilka lat temu mógłby stać się hitem. Uboga grafika oraz mierne efekty dźwiękowe, mimo że połączone z dość ciekawą fabułą – to za mało, by zadowolić współczesnego gracza. Usatysfakcjonowani mogą się czuć jedynie miłośnicy Dungeon Master, gdyż program bardzo przypomina swego wiekowego poprzednika.

Star

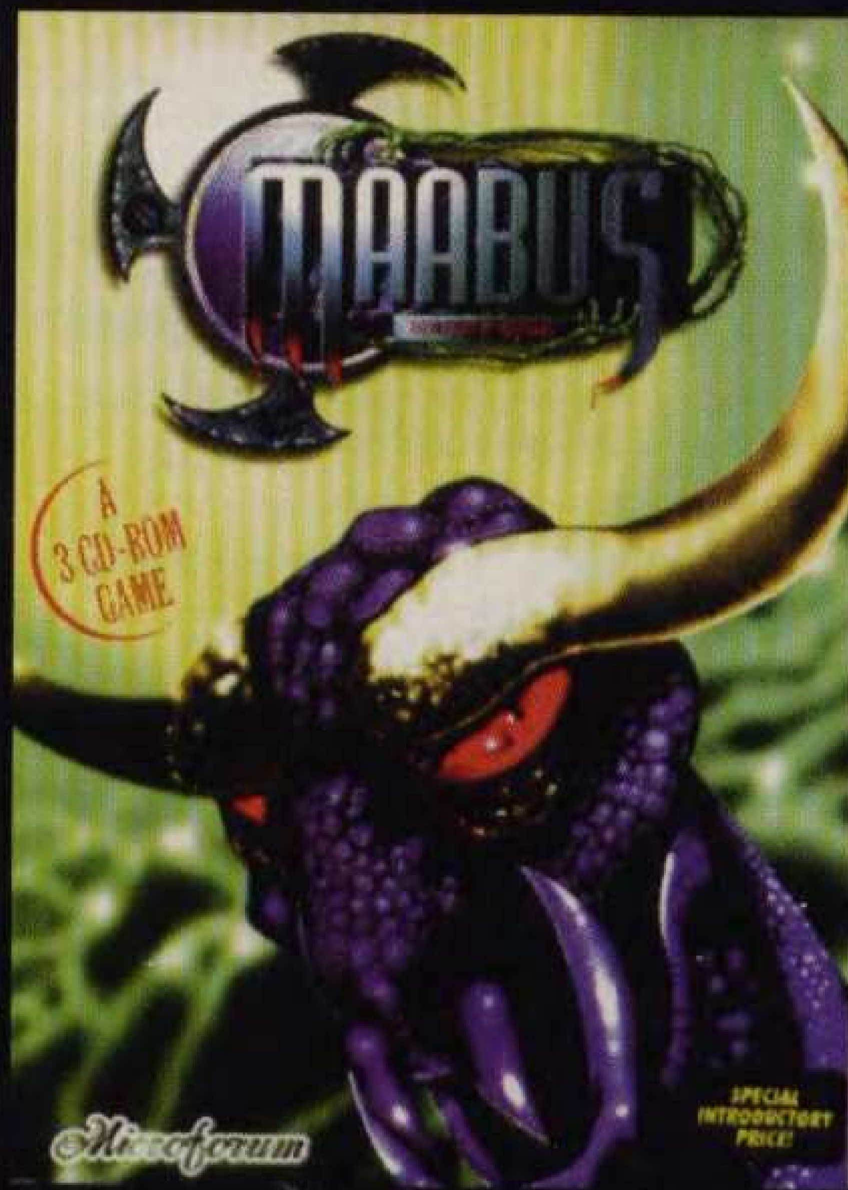


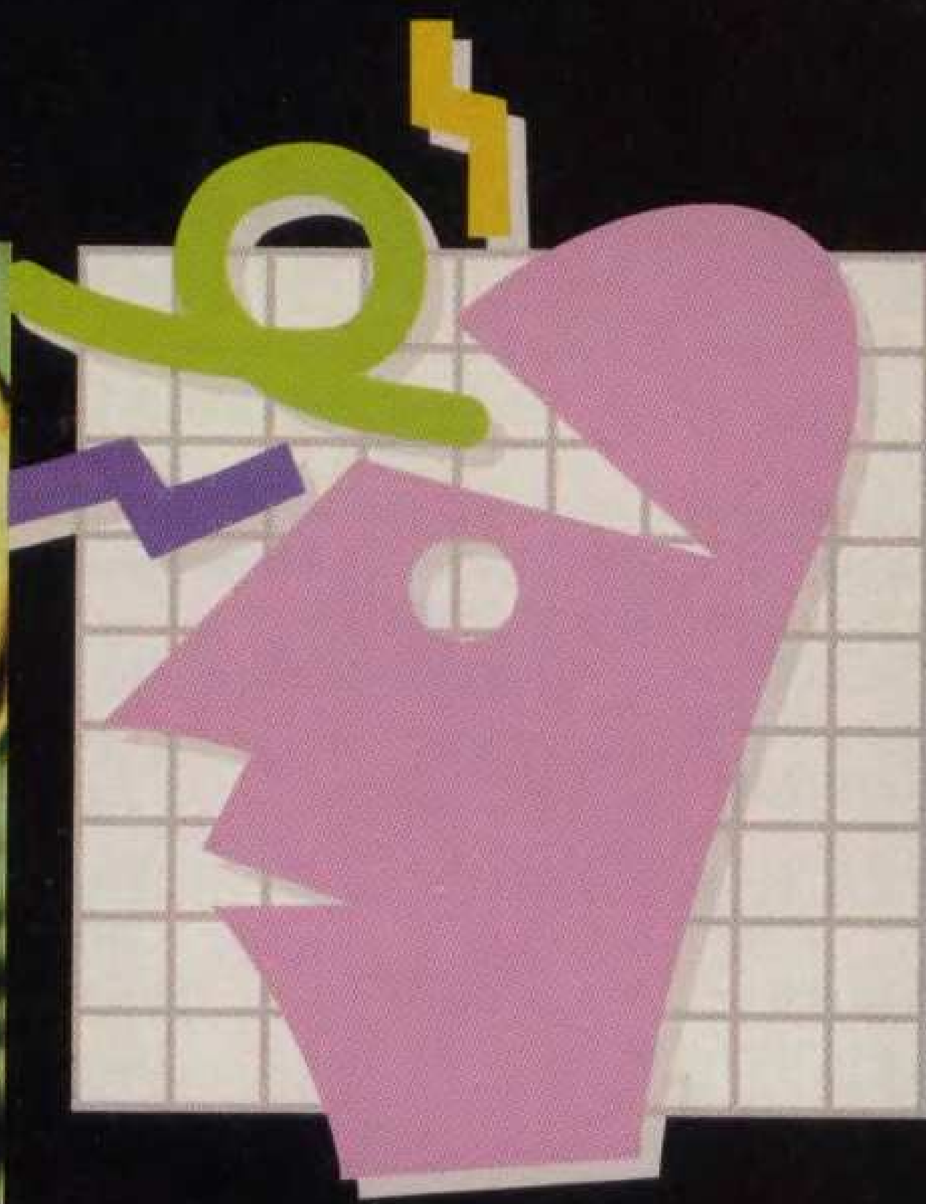
CRYSTAL DRAGON
Black Legend 1995
Role-playing
Amiga

Grafika	60%
Dźwięk	45%
Grywalność	55%
Pomysł	50%
Ogółem	55%

Dystrybucja w Polsce: MarkSoft, ul. Lipińska 2, 01-833 Warszawa, tel. 663-93-90. Cena: 51 zł 20 gr

Nadesłano





Maabus

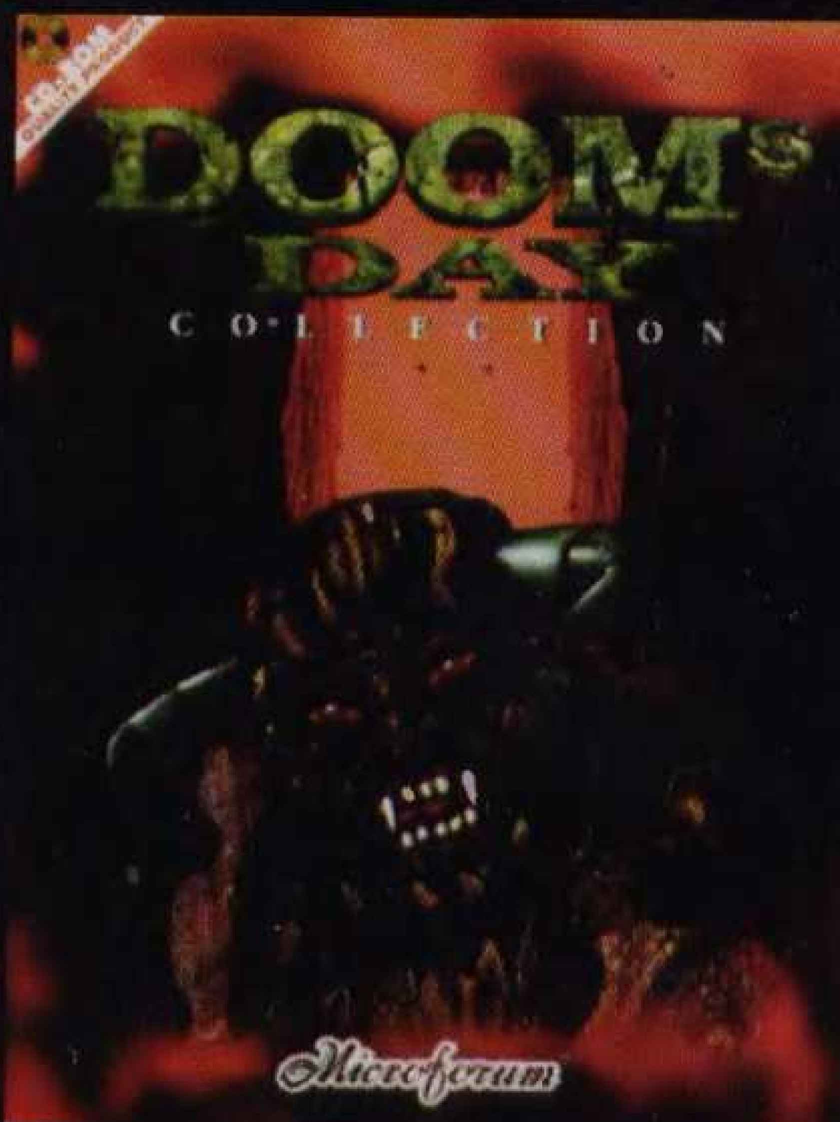
Gra przygodowa firmy Microforum z Kanady – gracz steruje „czołgobotem", przedzierając się przez tropikalny las, którego obraz czytany jest z trzech kompaktów. Jego zadanie polega na zniszczeniu źródła tajemniczego promieniowania, które zamieniło okoliczną faunę w drapieżne monstra. PC 486 33 MHz, CD-ROM DS, Windows 3.1, SB (konieczny). (ws)

Dystrybutor: Techland, Parczew 105, 63-405 Sieroszewice

Doomsday Collection

Dysk kompaktowy wydany przez Microforum, zawierający schludnie poukładane 500 MB dodatków do gier Doom i Doom 2 – użytków, WAD-ów, alternatywnej grafiki i muzyki, edytorów, trików itd. Załączono program obsługujący. PC 386DX 40 MHz, CD-ROM. (ws)

Dystrybutor: Techland





Tower Assault

Kolejna część słynnej strzelanki Alien Breed została wreszcie przeniesiona z Amig na PC. Gra jest bardziej krwawa niż poprzednie części, wprowadzono też elementy logiczno–labiryntowe. Wersja CD zawiera dodatkowo 100–megabajtowe renderowane intro z filmowymi wstawkami. PC, PC CD-ROM, wszystkie Amigi. (alx)

Producent: Team 17

Dystrybutor: Marksoft, ul. Lipińska 2, 01-833 Warszawa

Cena (PC): wersja dyskietkowa – 90 zł, wersja CD – poniżej 100 zł.

JAK WSTĄPIĆ DO KLUBU

Członkiem GamblerClubu zostaje automatycznie każdy prenumerator Gamblera. Wystarczy więc opłacić – korzystając z kuponu prenumeraty wewnątrz numeru – prenumeratę i odczekać kilka tygodni na kartę klubową.

WZÓR ZAMÓWIENIA

Zamówienia na programy z oferty klubowej, które od Was otrzymujemy, bywają bardzo różnie formułowane. Zdarzył się nawet taki przypadek, że zamawiający nie podał numeru katalogowego gry ani komputera, na który program ma być przeznaczony, podczas gdy gra występowała w wersji dla Amigi i PC...

Proponujemy Wam zatem wzorzec zamówienia, który gwarantuje, że wszystkie potrzebne informacje w zamówieniu się znajdą:

[Imię] [Nazwisko] ....
[Kod] [Miasto] ....
[Ulica] ....
[Numer klubowy] ....

ZAMÓWIENIE

Zamawiam grę [tu nazwa] dla komputera [tu format i nośnik] oznaczoną w katalogu GamblerClubu numerem [tu numer katalogowy] w cenie [cena klubowa].

[miasto, data] [podpis]

Przykładowo mogłoby to wyglądać następująco:

Jan Kowalski
00-095 Warszawa
ul. Nieprawdopodobna 16/7
GamblerClub Member 11023

ZAMÓWIENIE

Zamawiam grę Powermonger dla komputera PC, 3.5" oznaczoną w katalogu GamblerClubu numerem 0512 w cenie 22,00 zł.

Warszawa, 13/04/1995 r. [tu stosowny bohomaz]

Komunikat klubowy

Otrzymujemy sporo zamówień od osób nie będących członkami klubu. Niektórzy formułują zamówienie, jakby do klubu należeli (tylko przez zapomnienie nie podają numeru karty członkowskiej), inni wręcz piszą, że do klubu nie należą i chcą grę kupić za cenę komercyjną (bez zniżki klubowej). Z przykrością informujemy, iż „GC" obsługuje wyłącznie klubowiczów.

Komunikat ZiP Soft

W kwietniu ani jedna osoba nie przesłała producentowi gry Phoboss '99 karty poświadczającej ukończenie gry. Nagrody przechodzą na następny miesiąc.

Doom Generation

Na przełomie maja i czerwca br. film o takim właśnie tytule (reżyseria – Gregg Araki) wprowadzi na ekrany GRUPA ADYTON. Z grą Doom film łączy tylko jedno: przemoc w ilościach przekraczających wytrzymałość przeciętnego widza/gracza. Po dodaniu potężnej dawki seksu rzecz przypomina ponoć „Urodzonych morderców" w koszmarnej, psychodelicznej atmosferze. W następnym numerze postaramy się zamieścić recenzję. Pieczątka „od lat 118" gwarantowana!

Klubowa lista przebojów

Zgodnie z tradycją przedstawiamy kolejne wydanie listy najlepiej sprzedających się programów z oferty GamblerClubu. Przypominam, że na liście znajdują się jedynie programy, które uzyskały nie mniej niż 1% zamówień.

Rozkład zainteresowań użytkowników Amigi przedstawia następująca tabela:

Miejsce	Nazwa gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem	Zmiana pozycji
1	Black Crypt	15.52%	1	0
2	Harpoon	13.79%	2	0
3	Space Hulk	6.47%	3	0
4	Birds of Prey	5.60%	4	0
5	Civilization	5.60%	5	0
6	Dune	5.60%	6	0
7	Powermonger	4.74%	8	1
8	Dungeon Master	4.31%	7	-1
9	Za Żelazną Bramą	4.31%	-	nowość
10	Deluxe Paint IV	3.88%	9	-1
11	Lure of the Temptress	3.88%	10	-1
12	Wing Commander	3.88%	11	-1
13	Indianapolis 500	3.02%	12	-1
14	688 Attack Sub	2.59%	14	0
15	Flashback	2.59%	19	4
16	Syndicate	2.59%	13	-3
17	NAM	2.16%	15	-2
18	Pirates!	2.16%	16	-2
19	Theme Park	2.16%	18	-1
20	Shadowlands	1.72%	17	-3
21	F-117A	1.29%	20	-1
22	Legend of Valour	1.29%	-	nowość
23	Street Fighter II	1.29%	-	nowość

Warto zwrócić uwagę na program Za Żelazną Bramą, który przebojem wdarł się na 9 pozycję. Poza tym sytuacja jest stabilna.

Preferencje użytkowników PC są następujące:

Miejsce	Nazwa gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem	Zmiana pozycji
1	Privateer	7.52%	1	0
2	Strike Commander	5.64%	2	0
3	Buzz Aldrin's Race into Space	3.97%	3	0
4	Harpoon	3.76%	6	2
5	Lure of the Temptress	3.76%	4	-1
6	Syndicate	3.76%	8	2
7	Flashback	3.55%	5	-2
8	Seal Team	3.55%	7	-1
9	Phobos '99	3.34%	9	0
10	Powermonger	3.34%	10	0
11	Dune	2.92%	11	0
12	Ultima VII	2.92%	12	0
13	V for Victory III	2.71%	13	0
14	Dungeon Master	2.51%	14	0
15	688 Attack Sub	2.30%	16	1
16	Civilization	2.30%	15	-1
17	Michael Jordan in Flight	2.30%	18	1
18	Carriers at War	2.09%	17	-1
19	Ultima Underworld	2.09%	-	nowość
20	Batrayal at Krondor	1.88%	19	-1
21	FIFA International Soccer	1.67%	20	-1
22	Incredible Machine	1.67%	21	-1
23	Shadowlands	1.67%	22	-1
24	Wing Commander	1.67%	24	0
25	Birds of Prey	1.46%	28	3
26	Hand of Fate (PL)	1.46%	25	-1
27	Ultima Underworld II	1.46%	23	-4
28	Heroes of the 357-th	1.25%	26	-2
29	MIG 29 M	1.25%	27	-2
30	F-15 Strike Eagle III	1.04%	29	-1
31	Indianapolis 500	1.04%	30	-1
32	IndyCar Racing	1.04%	31	-1
33	Legacy	1.04%	32	-1
34	Quest for Glory III	1.04%	33	-1
35	Seawolf	1.04%	34	-1

Za miesiąc następne notowanie naszej "listy przebojów".

Oferta specjalna Consumer Electronics Trade

Do końca czerwca 1995 r. członkowie GamblerClubu mogą skorzystać z oferty specjalnej firmy Consumer Electronics Trade (50-550 Wrocław, ul. Wieczysta 141/2, tel. 688-656):

Produkt	Cena detaliczna	Cena klubowa	Oszczędność
Atari Jaguar (+ gra Cybermorph)	999 zł	899 zł	10%
Atari Lynx (+ gra niespodzianka + California Games + zasilacz i kabel ComLynx	422 zł	349 zł	17%
Atari Falcon030/4/170HDD (+ Mono SVGA 14" + Speed32MHz + ScreenUp! + akcesoria i oprogramowanie: Atari Works/Speedo, Musicom, PhotoStudio i in.)	5005 zł	3999 zł	20%

Tabela A1. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów Amiga

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
182	Dracula	Psygnosis	Amiga	3.5"	1MB	46.36 zł	34.00 zł
183	FIFA Soccer	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	61.00 zł	55.00 zł
184	Frontier Elite II	Gametek	Amiga	3.5"	1MB	73.20 zł	45.00 zł
188	Hired Guns	Psygnosis	Amiga	3.5"	1MB	83.57 zł	60.00 zł
189	Humans	Gametek	Amiga	3.5"	1MB	61.00 zł	40.00 zł
190	Innocent	Psygnosis	Amiga	3.5"	1MB RAM	68.32 zł	50.00 zł
192	King's Table	Gametek	Amiga	3.5"	1MB	63.00 zł	57.00 zł
193	Utopia	Gremlin	Amiga	3.5"	1MB	35.01 zł	29.00 zł
194	Zool	Gremlin	Amiga	3.5"	1MB	42.09 zł	35.00 zł
195	Zool 2	Gremlin	Amiga	3.5"	A1200	52.03 zł	45.00 zł

Tabela A2. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów Amiga

91	Another World	Delphine Software	Amiga	3.5"	1MB	34.16 zł	28.00 zł
28	Birds of Prey	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	28.06 zł	22.00 zł
29	Black Crypt	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	28.06 zł	22.00 zł
92	Budokan	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	28.06 zł	22.00 zł
196	Cadaver/Payoff	MicroProse	Amiga	3.5"	1MB	34.16 zł	28.00 zł
83	Cruise for a Corpse	Delphine Software	Amiga	3.5"	1MB	34.16 zł	28.00 zł
197	Desert Strike	Gremlin	Amiga	3.5"	1MB	34.16 zł	28.00 zł
61	Dune	Virgin Games	Amiga	3.5"	1MB	28.06 zł	23.00 zł
58	Dungeon Master	Psygnosis	Amiga	3.5"	1MB	28.06 zł	20.00 zł
103	Flashback	Delphine Soft.	Amiga	3.5"	1MB	34.16 zł	28.00 zł
106	Future Wars	Delphine Soft.	Amiga	3.5"	1MB	34.16 zł	28.00 zł
117	Hoyle Book of Games vol. 1	Sierra	Amiga	3.5"	1MB	28.06 zł	22.00 zł
104	Hoyle Book of Games vol. 2	Sierra	Amiga	3.5"	1MB	28.06 zł	22.00 zł

Tabela A3. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów PC

138	1942; Pacific Air War	MicroProse	PC	3.5"	386, 4MB RAM, VGA	95.16 zł	85.60 zł
139	Aladdin	Disney	PC	3.5"	386, 4MB RAM	79.30 zł	71.00 zł
140	Armored Fist	NovaLogic	PC	3.5"	386, 4MB RAM	80.52 zł	72.00 zł
141	Armored Fist CD	NovaLogic	PC	CD	386, 4MB RAM	80.52 zł	72.00 zł
142	Blade of Destiny	US Gold	PC	3.5"	AT, 1MB RAM, VGA	61.00 zł	55.00 zł
2	Buzz Aldrin's Race into Space	Electronic Arts	PC	3.5"	AT, 570KB, 16MB HDD, VGA	80.52 zł	72.00 zł
143	Desert Strike	Gremlin	PC	3.5"	386, 1MB RAM	61.00 zł	55.00 zł
144	Dracula	Psygnosis	PC	3.5"	AT, 1MB RAM	46.36 zł	34.00 zł
145	Ecstatica CD	Psygnosis	PC	CD	486DX33, 4MB RAM	79.30 zł	72.00 zł
7	F-15 Strike Eagle III	MicroProse	PC	3.5"	386, 2MB RAM, VGA, 10MB HDD	78.08 zł	60.00 zł
52	Fields of Glory	MicroProse	PC	3.5"	386/16, 2MB RAM, MCGA, 12MB HD	85.40 zł	65.00 zł
146	Frontier Elite II	Gametek	PC	3.5"	386, 2MB RAM	71.98 zł	45.00 zł
147	Frontier Elite II CD	Gametek	PC	CD	386, 2MB RAM	86.62 zł	52.00 zł
148	Harpoon II	Three Sixty	PC	3.5"	386-25, 2MB RAM, 20MB HD	79.30 zł	71.00 zł
149	Hell CD	Gametek	PC	CD	486, 4MB RAM	103.70 zł	93.00 zł
150	Hired Guns	Psygnosis	PC	3.5"	386, 1MB RAM	69.66 zł	42.00 zł
151	Humans	Gametek	PC	3.5"	AT, 1MB RAM	65.88 zł	42.00 zł
152	Innocent	Psygnosis	PC	3.5"	1MB RAM	82.96 zł	65.00 zł
154	King's Table	Gametek	PC	3.5"	386, 1MB RAM	66.00 zł	59.00 zł
155	King's Table CD	Gametek	PC	CD	386, 1MB RAM	63.00 zł	57.00 zł
153	Kingmaker	US Gold	PC	3.5"	AT, 1MB RAM, VGA	79.30 zł	70.00 zł
73	Labirynth of Time CD	Electronic Arts	PC	CD	386SX/16, 4MB RAM, VGA	158.60 zł	95.00 zł
156	Lion King	Disney	PC	3.5"	386, 4MB RAM, karta dźwiękowa	79.30 zł	71.00 zł
158	Litil Divil	Gremlin	PC	3.5"	386, 4MB RAM	77.96 zł	69.00 zł
159	Litil Divil CD	Gremlin	PC	CD	386, 4MB RAM	77.96 zł	69.00 zł
157	Little Big Adventure CD	Electronic Arts	PC	CD	386-25, 4MB RAM, VGA	103.70 zł	93.30 zł
160	Magic Carpet CD	Electronic Arts	PC	CD	386-25, 4MB RAM, VGA	109.80 zł	98.80 zł
161	New World of Lemmings	Psygnosis	PC	3.5"	386, 4MB RAM	86.25 zł	75.00 zł
162	New World of Lemmings CD	Psygnosis	PC	CD	386, 4MB RAM	78.32 zł	70.00 zł
111	NHL Hockey CD	Electronic Arts	PC	CD	386/25, 4MB RAM, VGA	73.20 zł	65.00 zł
163	Nomad	Gametek	PC	3.5"	386, 4MB RAM	76.27 zł	68.00 zł
164	Novastorm CD	Psygnosis	PC	CD	386SX, 4MB	70.30 zł	63.00 zł
79	Pacific Strike	Electronic Arts	PC	3.5"	386, 4MB RAM, VGA	91.50 zł	72.00 zł
165	Quarantine	Gametek	PC	3.5"	386, 8MB	78.93 zł	70.00 zł
166	Quarantine CD	Gametek	PC	CD	386, 8MB	78.93 zł	70.00 zł
67	Shadowcaster	Origin	PC	3.5"	386SX, 4MB RAM, VGA, 16MB HDD	78.30 zł	60.00 zł
167	Star Crusader	Gametek	PC	3.5"	386, 2MB RAM	80.52 zł	72.00 zł
168	Star Crusader CD	Gametek	PC	CD	386, 2MB RAM	80.52 zł	72.00 zł
99	Subwar 2050 (polska wersja)	MicroProse	PC	3.5"	386, 1MB RAM, VGA/MCGA	79.30 zł	60.00 zł
55	Task Force	MicroProse	PC	3.5"	386, 2MB RAM, VGA/MCGA	79.30 zł	60.00 zł
169	Tesserae	Gametek	PC	3.5"	386	63.56 zł	50.00 zł
170	The Journeyman Project CD	Gametek	PC	CD	386, 8MB RAM	113.34 zł	93.00 zł
171	Transport Tycoon	MicroProse	PC	3.5"	386-20, 4MB RAM, VGA	86.40 zł	78.00 zł
115	UFO; Enemy Unknown CD	MicroProse	PC	CD	386/20, 4MB RAM, VGA	103.70 zł	90.00 zł
172	Utopia	Gremlin	PC	3.5"	386, 2MB RAM	35.01 zł	29.00 zł
173	Wing Commander III CD	Origin	PC	CD	486-50, 8MB RAM, CD ds	183.00 zł	160.00 zł
174	Wolfpack CD	NovaLogic	PC	CD		80.52 zł	70.00 zł
175	Zool	Gremlin	PC	3.5"	386	42.09 zł	35.00 zł
177	Zool 2	Gremlin	PC	3.5"	386, 2MB RAM	52.03 zł	45.00 zł
178	Zool 2 CD	Gremlin	PC	CD	386, 2MB RAM	58.50 zł	52.00 zł
176	Zool CD	Gremlin	PC	CD	386	52.00 zł	45.00 zł

Tabela A4. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów PC

83	Another World	Delphine Software	PC	3.5"	VGA	34.16 zł	28.00 zł
27	Birds of Prey	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	28.06 zł	22.00 zł
84	Budokan	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	28.06 zł	22.00 zł
179	Cadaver/Payoff	MicroProse	PC	3.5"	EGA/VGA	34.16 zł	28.00 zł
31	Dungeon Master	Psygnosis	PC	3.5"	EGA/VGA	28.06 zł	20.00 zł
86	Flashback	Delphine Software	PC	3.5"	VGA	34.16 zł	28.00 zł
100	Future Wars	Delphine Software	PC	3.5"	EGA/VGA	34.16 zł	28.00 zł
32	Harpoon	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	28.06 zł	22.00 zł
116	Hoyle Book of Games vol. 1	Sierra	PC	3.5"	EGA/VGA	28.06 zł	22.00 zł
101	Hoyle Book of Games vol. 2	Sierra	PC	3.5"	EGA/VGA	28.06 zł	22.00 zł
180	Hoyle Book of Games vol. 3	Sierra	PC	3.5"	EGA/VGA	28.06 zł	22.00 zł
181	King's Quest 1	Sierra	PC	3.5"	EGA/VGA	40.26 zł	30.00 zł
118	Larry I	Sierra	PC	3.5"	VGA	34.16 zł	28.00 zł
120	Legend of Valour	US Gold	PC	3.5"	VGA	34.16 zł	28.00 zł
88	Operation Stealth	Delphine Software	PC	3.5"	VGA	34.16 zł	28.00 zł
102	Pirates!	MicroProse	PC	3.5"	VGA	28.06 zł	22.00 zł
133	Police Quest	Sierra	PC	3.5"	VGA	40.26 zł	33.00 zł
40	Powermonger	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	28.06 zł	22.00 zł
87	Rampart	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	28.06 zł	22.00 zł
76	Risky Woods	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	28.06 zł	22.00 zł
42	Shadowlands	Domark	PC	3.5"	EGA/VGA	28.06 zł	22.00 zł
127	Space Quest I	Sierra	PC	3.5"	VGA	40.26 zł	32.00 zł
128	Street Fighter II	US Gold	PC	3.5"	VGA	34.16 zł	28.00 zł
89	Wing Commander	Origin	PC	3.5"	VGA	28.06 zł	22.00 zł

Tabela B1. Bieżąca oferta ZIP Soft dla użytkowników komputerów PC

62	Phobos '99	ZIP Soft	PC	3.5", 5.25"	AT, 640KB, VGA	22.00 zł	18.50 zł

Tabela C. Bieżąca oferta EGO dla użytkowników komputerów Amiga

135	ABC Chemii	EGO	Amiga	3.5"	1MB	15.00 zł	11.00 zł
136	Inferior	EGO	Amiga	3.5"	1MB	19.00 zł	13.00 zł
137	Za Żelazną Bramą	EGO	Amiga	3.5"	1MB	24.00 zł	17.00 zł

Sklepy GamblerClubu

Pięć sklepów honoruje karty GamblerClubu. Przypominamy, że każdy sklep na terenie całego kraju może zostać „sklepem GamblerClubu". Wystarczy nadesłać do klubu stosowną deklarację woli oraz propozycję zasad funkcjonowania zniżek oraz ich zakresu i wielkości – skontaktujemy się i ustalimy szczegóły. Sklepy otrzymają nalepki identyfikacyjne a ich adresy wraz z zakresem oferty będą publikowane na łamach GamblerClubu.

Klubowiczów natomiast gorąco prosimy o uwagi oraz ewentualne (mam nadzieję, że ich nie będzie) skargi, gdyby nie zostali obsłużeni zgodnie z zasadami klubowymi.

OPOLE
HMS COMPUTERS
ul. Krakowska 41a (DH Ślimak)
Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej
HMS COMPUTERS
pl. Teatralny 13 (DH Opolanin)
Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

WARSZAWA
IPS
ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66
Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej
LUPUS
ul. Stępińska 22/30, tel. 41-51-21
Oferta: będące w bieżącej sprzedaży
książki Wydawnictwa LUPUS z 10% upustem.

WROCŁAW
Consumer Electronics Trade
ul. Wieczysta 141/2, tel. 688-656
Oferta: 3% upustu na wszystkie
produkty (komputery i konsole Atari, oprogramowanie i akcesoria).

Oferta specjalna: do końca czerwca ekstra zniżki! (patrz ramka na str. 78)

Sprzedaż wysyłkowa

GamblerClub prowadzi sprzedaż wysyłkową legalnego oprogramowania (ściślej mówiąc: prowadzą ją w naszym imieniu firmy dystrybucyjne – w chwili obecnej trzy: EGO, IPS i Zip Soft).
Zamówienie gry czy gier jest proste – wystarczy wysłać do GamblerClubu zamówienie i poczekać ok. 3–4 tygodni. Gra nadejdzie pocztą za zaliczeniem (tj. płatność następuje przy odbiorze). Obowiązuje Was cena klubowa (plus koszty pocztowe).
Bardziej niecierpliwym proponujemy zakup w sklepach GamblerClubu (mamy nadzieję, że będzie ich sporo na terenie całego kraju).

W tabeli nie zmieściła się pełna oferta firmy IPS — podaliśmy jedynie gry nowe w stosunku do oferty z Gamblera 3/95 oraz gry, których cena uległa zmianie.

NEWS

ŚWIEŻE MIĘ-SKO (SOFT-WARE)

POWERHOUSE

W ubogim w surowce mineralne i energetycznie wygłodzonym świecie przyszłości trwa walka o źródła energii. Stając na czele jednej z czterech mega-



korporacji, masz za zadanie pokonać konkurentów i stać się potentatem rynkowym. Budowanie, nowe wynalazki – czyli po prostu business simulation. Autorzy przewidzieli możliwość tworzenia wielu scenariuszy, wprowadzono też przerywniki filmowe i zatrudniono profesjonalnych aktorów. Gra pracuje tylko w środowisku Windows. Producent: Impressions. Termin: lato 1995. Komputer: IBM PC, PC CD-ROM. (jp)

SILVERLOAD

W tej niezwykle rozbudowanej przygodówce wcielasz się w postać łowcy nagród, który otrzymuje zadanie odnalezienia zaginionego dziecka. Miasto Silverload, w którym masz rozpocząć poszukiwania, nie jest jednak zwyczajnym miasteczkiem Dzikiego Zachodu. A ludzie, którzy w nim żyją, nie są zwykłymi ludźmi. Mają – po prostu – niezwykły pociąg do krwi i trumien, a nie przepadają za czosnkiem. Gra posiada wspaniałe sekwencje filmowe i, jak zapewniają autorzy, niepowtarzalną atmosferę, którą



gwarantuje połączenie westernu z horrorem. Producent: Millennium. Termin: lato 1995. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

EXTRACTORS

Podtytuł tej gry brzmi: The hanging worlds of Zarg. W tej platformowej grze musisz odwiedzić 25 poziomów i zniszczyć generatory w 24 światach. W przerywnikach możemy oglądać film, w którym występują zawodowi aktorzy. Producent: Millennium. Termin: lato 1995. Komputer: PC CD-ROM. (jp)



SCROLL

Od tysięcy lat aleksandryjskie podziemia skrywały złowrogi sekret. Teraz wyznawcy ciemnego boga odkryli pergamin z zaklęciem – za jego pomocą mogą



przyzwać na świat swego pana. Ty jesteś jedyną osobą, która jest w stanie przeszkodzić sekcie w planach zniszczenia świata. Możesz wcielić się w postacie dwóch odmiennych bohaterów. Zaletami tej przygodowej gry mają być też: bardzo prosty interfejs i kilka różnych ścieżek scenariusza. Producent: Millennium. Termin: lato 1995. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

DEADLINE

Terroryści uwięzili grupę zakładników. Ich żądań nie można spełnić, więc zostałeś wysłany jako dowódca elitarnego oddziału komandosów, aby ocalić zakładników. Gra zawiera 20 różnych scenariuszy, możliwość kreowania grupy dysponującej bogatym ekwipunkiem, korzystanie z map,



filmów i fotografii. Producent: Millennium. Termin: lato 1995. Komputer PC CD-ROM. (jp)

ELIZABETH I

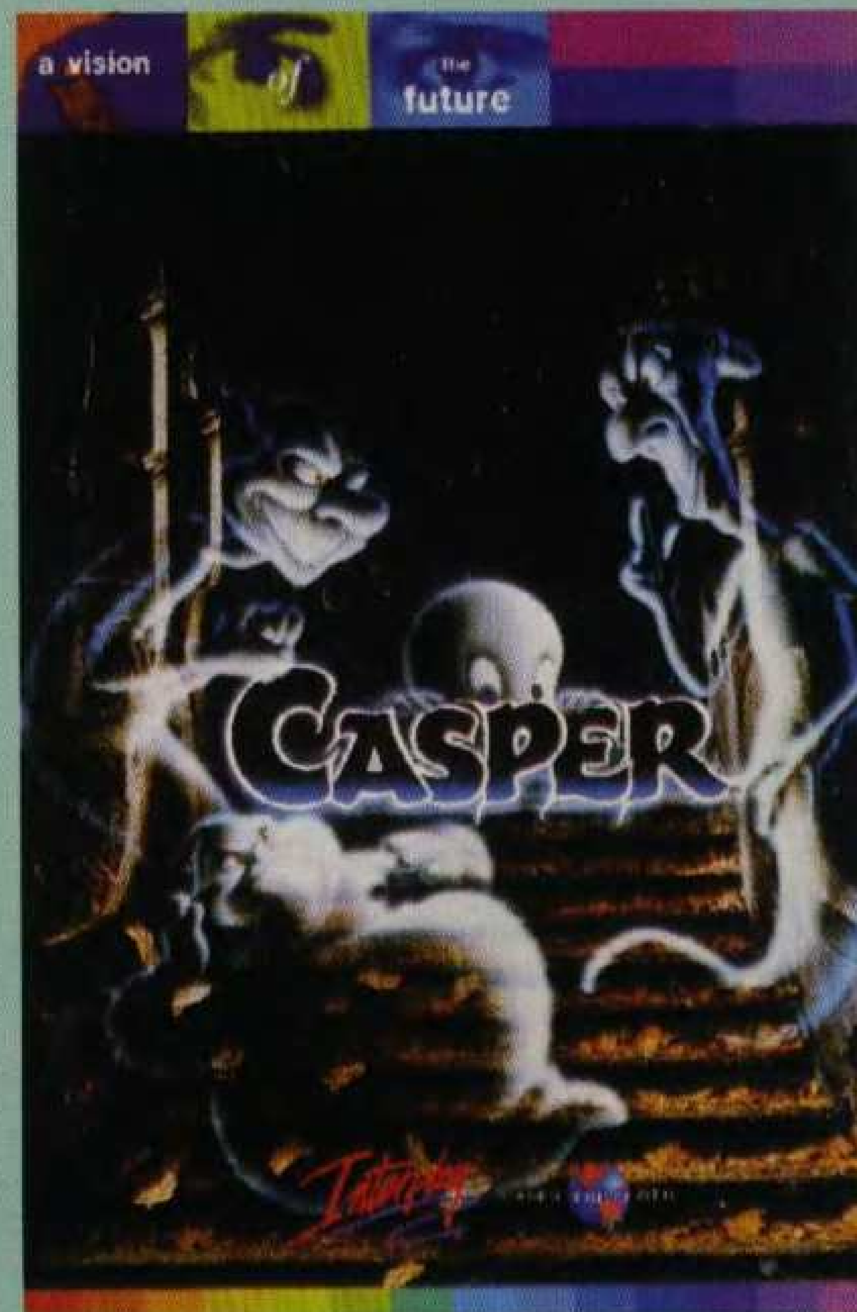
Na pierwszy rzut oka gra wydaje się nieco przypominać program High Seas Trader (recenzja w tym numerze), ale chyba prze-



wyższa go stopniem komplikacji. Twoim zadaniem – podróżnika i właściciela statku – jest zostać w ciągu 30 lat głównym doradcą angielskiej królowej Elżbiety. Aby osiągnąć ten cel musisz handlować i zarabiać pieniądze, wyposażać statki (siedem rodzajów), walczyć z piratami (chociaż sam też możesz zostać jednym z nich), realizować sekretne misje o wielkiej wadze, podróżować pomiędzy dwunastoma miastami. Gracz może uczestniczyć w 30 historycznych intrygach i ponieść polityczne konsekwencje swoich wyborów. Producent: Ascon. Termin: jesień 1995. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

CASPER

Przygody znanego z animowanych filmów wesołego duszka Caspera. Tym razem Casper ma wielki problem. Nowy właściciel



Whipstaff Manor próbuje wygnać duchy ze swej posiadłości. Kiedy zawodzą konwencjonalne metody, decyduje się wynająć specjalistę od zjawisk ponadnaturalnych, dr. Jamesa Harveya. Ma on wypróbować nowy, niezawodny system egzorcyzmów. Producent: Interplay. Termin: jesień 1995. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

FRANKENSTEIN

Jeden z najbardziej znanych potworów w historii literatury i kina znowu w grze komputerowej. Tym razem gracz wciela się w postać bestii i obserwuje świat jej oczami. Potwór dr. Frankensteina zostaje złapany w koszmarnym świecie, gdzie nie ma wyraźnej granicy między życiem a



śmiercią, a jego poczucie moralności musi przejść ostateczny test. Frankenstein jest grą przygodową o doskonałej grafice. Występują zawodowi aktorzy (Tim Curry w roli dr. Frankensteina). Gra pracuje tylko w środowisku Windows. Producent: Interplay. Termin: lato 1995. Komputer: PC CD-ROM, MAC CD-ROM. (jp)

KINGDOM O'MAGIC

Wchodzicie do królestwa, gdzie mężczyźni są mężczyznami, kobiety blondynkami, a smoki wielkimi, ziejącymi ogniem potworami. Nie spotkacie robotów ani statków kosmicznych. Za to twórcy programu gwarantują wiele godzin dobrej zabawy, gdyż Kingdom O'Magic – to komedia fantasy. Mamy w niej 9 różnych scenariuszy, możliwość wyboru prowadzonej postaci spośród trzech, zadania o różnym stopniu trudności, ogromną liczbę gagów. Producent: SCI. Termin: lato 1995. Komputer: PC CD-ROM, MAC CD-ROM. (jp)

LOST IN TOWN

Nie jest to gra komputerowa, do jakiej przywykliśmy. Lost in town – to interaktywny film, od początku do końca zrealizowany przez ekipę filmową. Jako repor-



ter prowadzisz śledztwo, mające na celu rozwiązanie skomplikowanego łańcucha intryg i zagadek. Dochodzenie przemienia się w ciężką walkę o przetrwanie, gdzie niebezpieczeństwo czyha za każdym rogiem. Producent: Sierra. Termin: wrzesień 1995. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

SPACE QUEST VI

Następna część słynnego cyklu kosmicznego (milion sprzedanych kopii). Twórcy zapewniają, iż zdecydowanie przewyższa jakością poprzednie odcinki. Akcja gry zaczyna się tuż po zakończe-



niu Space Quest V. Przed bohaterem Rogerem Wilco stoją nowe wyzwania i nowe zadania. Producent: Sierra. Termin: lipiec 1995. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

USS TICONDEROGA

Gra strategiczno–symulacyjna, stawiająca gracza w roli dowódcy krążownika „Ticonderoga", potężnego wielozadaniowego okrę-



tu floty amerykańskiej. Trzy tereny walk, wspaniała oprawa graficzna (SVGA) i muzyczna. Ładna i ciekawa gra. Producent: Mindscape. Dystrybutor: CD Projekt. Cena: 98 zł. Termin: już jest. Komputery: IBM PC CD-ROM. (Alx)

KING'S QUEST COLLECTION

Miłośnicy słynnego cyklu gier przygodowych mogą już zakupić pełny pakiet, zawierający odcinki 1–6 (dwa ostatnie w wersji multimedialnej). W zestawie znajduje się również „pierwsze spojrzenie" na King's Quest VII (szkoda, że nie jest to pełna wersja) oraz wywiad z autorką Robertą Williams. Producent: Sierra. Termin: już w sprzedaży. Komputer: IBM PC (cz. 1–4), PC CD-ROM (cz. 5–7). (jp)

RAVENLOFT: STONE PROPHET

Jeden z najsławniejszych systemów RPG, znów przełożony na język gry komputerowej. Akcja rozpoczyna się w egipskim mieście. Musisz uciec ze świata Har'Akir zanim przebudzi się Anhktepot – mumia legendarnego władcy. Gdyż, jeśli się obudzi – będziesz musiał zginąć. Istnieje możliwość przeniesienia grupy bohaterów z części pierwszej. Producent: Mindscape. Termin: marzec 1995. Komputer: PC CD-ROM. (jp)



ORION CONSPIRACY



Akcja tej gry toczy się w stacji kosmicznej Cerberus, umiejscowionej na asteroidzie, gdzieś w dalekim kosmosie. Stacja podzielona jest na dwie podstacje zarządzane przez konkurujące korporacje. Jako szef jednej z nich, stajesz przed zadaniem rozwiązania całej gamy problemów i zagadek. Poczynając od tego, że na stacji w niewyjaśnionych okolicznościach giną ludzie. Twórcy gry ostrzegają, iż nie jest ona przeznaczona dla dzieci (swoją drogą – to najlepsza reklama), ponieważ starali się



w pełni oddać bogactwo ludzkiej natury (rasizm, seksizm itp). Producent: Domark. Termin: kwiecień 1995. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

Z!

Z – tak właśnie nazywa się nowa gra strategiczna firmy Bitmap Brothers. Nazwa pochodzi od imienia jej głównego bohatera, którym jest Commander Zod – cybernetyczny generał. Pod jego dowództwem do walki ruszają oddziały piechoty zrobotyzowanej, automatyczne czołgi, zwiadowcy, artyleria, saperzy i inne jednostki rodem z powieści SF. Akcja rozgrywana jest w czasie rzeczywistym. Gra przypomina nieco Battle Isle II, z jej silnym naciskiem na kwestie taktyki. Producent: Bitmap Brothers. Termin: lato 1995. Komputer: IBM PC, PC CD-ROM. (ws)



MANAGER LIGI POLSKIEJ

Pod tym tytułem kryje się pierwszy polski menedżer piłkarski na komputery 16–bitowe. Gra jest podobna do The Manager i ogólnie sprawia bardzo dobre wrażenie. Drużyny pierwszo– i drugoligowe w rzeczywistych składach, animowane scenki z meczów (przeciętnej jakości), transfery, rozbudowa stadionu, kontuzje, wpływy z reklam i transmisji telewizyjnych, rozszerzone funkcje trenerskie, puchar Polski, puchary europejskie i wiele innych bajerów. Cool! Dobra, wciągająca gra. Producent: Sportland Software. Dystrybutor: Marksoft. Termin: koniec maja 1995. Komputery: IBM PC. (Alx)



NEWS

Śmierć przez zdigitalizowanie

Był sobie morderca. Nazywał się Joseph Jernigan i nie miał szczęścia. Złapali go. Skazany na karę śmierci, wspaniałomyślnie przekazał swoje ciało nauce. I co dalej? Nauka pocięła go na 1870 plasterków (dokładnie, bez żadnych części po przecinku) i te plasterki zdigitalizowano. Nie wiemy, czy pocięto go wszerz, czy wzdłuż. Dało to w każdym razie – podobno – dokładny obraz ciała ludzkiego i zajęło w sumie 42 gigabajty. Plasterki można oglądać w Internecie, pod World Wide Web. Miejmy nadzieję, że duszy tego pana nie udało się zdigitalizować. (in)

Internet w TV?

Amerykańskie firmy TV kablowej – ComCast i ViaCom, mają zamiar udostępnić swoim abonentom dostęp do sieci Internet za pośrednictwem okablowania telewizyjnego. W tym celu ma zostać wykorzystane oprogramowanie firmy Intel – CabelPort, system dla interakcyjnych, multimedialnych usług kablowych, wykorzystywany do tej pory w telebankowości, handlu i zdalnym nauczaniu. Żeby (oprócz MTV) móc sobie włączyć telewizyjny Internet, potrzebny będzie modem. Modem nie byle jaki, bo co najmniej 50 razy szybszy od poczciwego 14400. Producent modemów, firma Hybrid Networks, opracowuje właśnie prototyp takiego urządzenia. Jeśli się uda i pomysł chwyci, przewiduje się, że cena supermodemu osiągnie w ciągu roku poziom 200–300 USD. Pomarzyć dobra rzecz... (in)

Piraci czy złodzieje?

Walka z piractwem komputerowym przybiera coraz bardziej ostrą formę. Przeprowadzone w dniach 22–23 kwietnia efektowne naloty na giełdy komputerowe w Warszawie i Katowicach, z czynnym udziałem policji, przyniosły obfite żniwo. Zarekwirowano sprzęt komputerowy i pakiety nielegalnego oprogramowania o łącznej wartości rynkowej ponad 20 miliardów starych złotych. Złapanym na gorącym uczynku giełdowcom grozi utrata skonfiskowanego mienia i odpowiedni do skali przestępstwa wyrok sądowy (do 3 lat więzienia, a nawet 5 – jeśli złapany jest recydywistą). Tak, to nie przelewki. Polscy producenci i dystrybutorzy oprogramowania, razem z wywodzącą się z BOWI firmą Lege Artis, postanowili skoordynować swoje działania i na efekty stosowania wspólnej strategii nie trzeba było długo czekać. Na konferencji prasowej, podsumowującej kwietniową kampanię antypiracką, zapowiedziano dalsze zaostrzenie działań, zmierzających nawet do likwidacji najbardziej zasłużonych w nielegalnym rozpowszechnianiu oprogramowania giełd komputerowych. (md)

Zakazane roboty

W Zjednoczonym Królestwie Wielkiej Brytanii i Irlandii Północnej zakazano emisji reklamy gry Rise of The Robots w czasie trwania m.in. programów dziecięcych i religijnych. Ta 60-sekundowa reklama przedstawia jedną z tzw. „obrończyń praw dziecka" (tfu!), opowiadającą o brutalizmie w grach komputerowych i o swoim niewinnym dzieciństwie. Jej opowieść uzupełniają czarno–białe filmiki stylizowane na lata 50. Każdy z tych filmików przerywany jest nagle przez renderowane trójwymiarowe roboty z gry, wkraczające na ekran przy akompaniamencie tekstów w stylu: „nie możesz tańczyć ze złamanymi nogami!" Twórcy tej kiczowatej, moim zdaniem, reklamy nie są ani skruszeni, ani nawet podenerwowani i spokojnie wyjaśniają, że ich celem było właśnie szokowanie i zadziwianie ludzi. (jtj)

KRONIKA TOWARZYSKA

Nasz człowiek w WAWa

Warszawskie Radio WAWa, jedyna rockandrollowa stacja w mieście, stale słuchana przez członków redakcji, utrzymujących kontakty z niektórymi DJ-ami (greetz Zbro!) – teraz stała się także stacją dla komputerowców. Wszystko to za sprawą naszego redakcyjnego kolegi Jacka, dwojga imion „Don Pedro" Piekary, prowadzącego tam cykliczny program „60 bajtów".

Audycja nadawana jest w każdą niedzielę o 17.00. W programie sporo wiadomości o nowych grach – najszybciej w Polsce, wszak wszystko nadawane jest na żywo i Jacek może mówić nawet o nowościach sprowadzonych do kraju kilka godzin przed emisją. Poza rozrywką poruszane są też sprawy poważniejsze, związane ze sprzętem czy programami użytkowymi. Z audycji dowiecie się też o nowych numerach Gamblera i ich zawartości.

W tej radosnej twórczości wspierają Jacka siły kadrowe naszej redakcji. Zgredaktor mówił ostatnio o targach Play Box, De Stroyer produkował się na żywo (i nie strzelił żadnej gafy!!!), zaś cyborgi z laboratorium sprzętowego wydawnictwa Lupus rozwiązują zgłaszane przez telefon problemy WAWa-słuchaczy, udzielając skutecznych porad nawet w beznadziejnych sytuacjach awaryjnych. Inni Wasi znani i lubiani (chle! chle!) felietoniści będą się sukcesywnie pojawiać w „60 bajtach".

W specjalnych dyskusjach tematycznych biorą udział znane i interesujące postacie z krajowej sceny. W rozmowie o sieciach spotkała się czołówka krajowego FIDO, o kartach dźwiękowych mówił (i doradzał, jaką kupić) szef firmy Multi Pro, zaś program o piractwie ma zaszczycić swoją osobą sam CSL, król krajowych hackerów. Oczywiście, pomysły i potencjał gości na tym się nie kończą i kto wie, kogo jeszcze (i o czym mówiącego) będziemy mogli posłuchać...

Wszystko to uprzyjemnia doskonała rockowa muzyka oraz konkursy z masą cennych nagród. Tak więc, Drodzy Mieszkańcy Warszawy i Okolic, słuchajcie tylko radia WAWa – 69,8 i 89,8 FM. W każdą niedzielę o 17.00 – prawdziwie profesjonalny program o komputerach.

(Alx)

Z ostatniej chwili: niemiecka firma Escom wykupiła prawa do produkcji najpopularniejszych modeli Amigi (500, 600, 1200, 4000). Produkcja już ruszyła, a za dwa miesiące pierwsze egzemplarze powinny pojawić się w polskich sklepach. (tk)

DOOM WRITER

Amerykanie szaleją. Nie dość, że przygotowują film na podstawie gry Doom – to jeszcze wynajęli znanych autorów, aby ci napisali cykl książek opartych na przygodach dzielnego komandosa! Ale my nie gorsi. Polacy też gęsi i swój język mają. Dlatego ogłaszamy konkurs na opowiadanie, bazujące na grze Doom. Maksymalna objętość: 8 kB (tylko dyskietki, wydruki lub maszynopisy), termin nadsyłania prac – 30 września 1995 r. Nagroda: **3 miliony starych złotych** (300 nowych złotych) plus honoraria autorskie dla prac opublikowanych (plus wiekopomna sława).

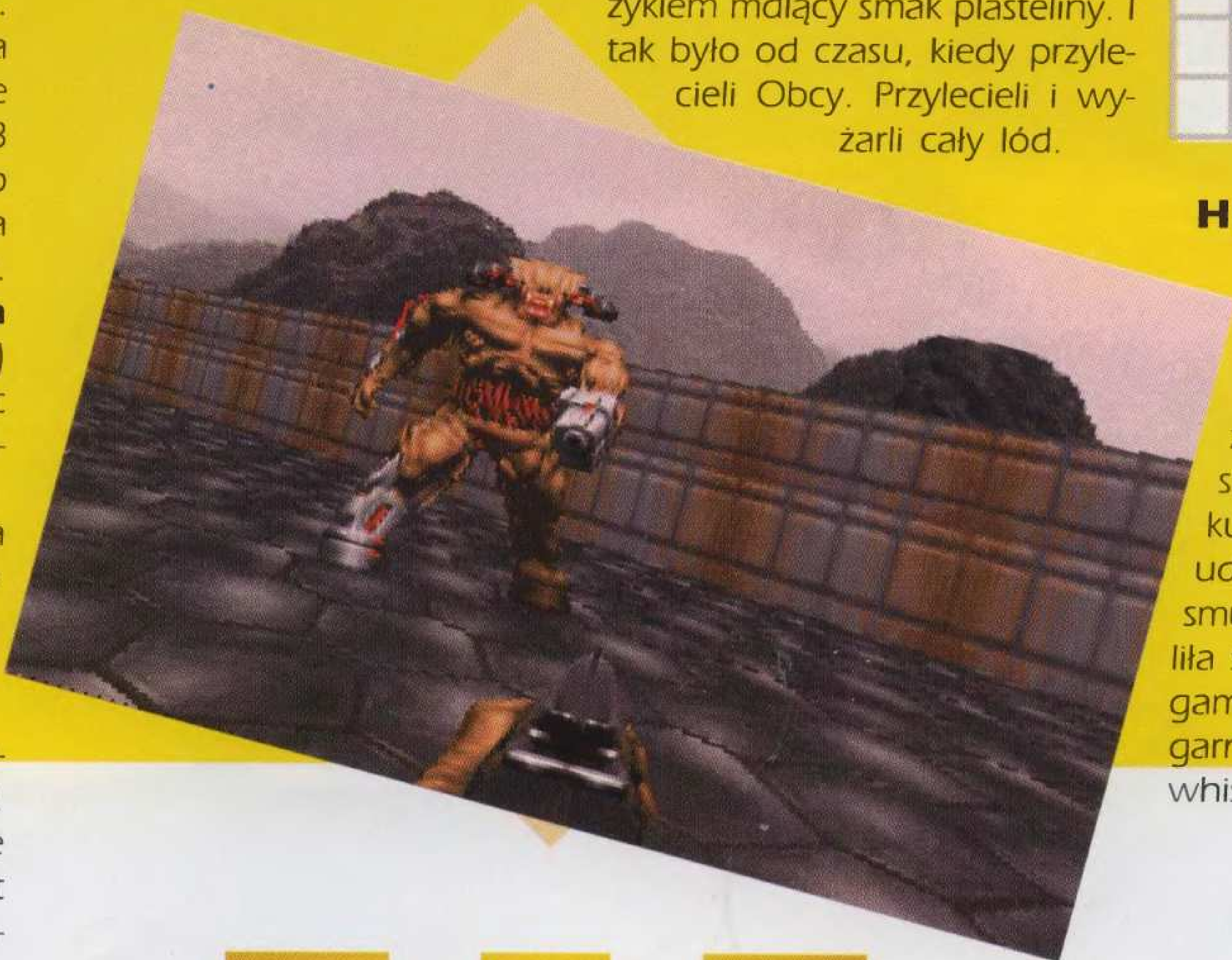
Pamiętajcie, Wasz tekst ma być opowiadaniem, a nie spisem potworów mordowanych przez głównego bohatera. Ma mieć intrygę, fabułę, ewentualnie dialogi. I powinien być przesiąknięty mroczną atmosferą Zagłady. Aby pokazać Wam, na jak wiele sposobów da się opisać nawet banalną scenę, pozwoliłem sobie przygotować kilka krótkich tekstów o piciu whisky.

Historyjka absurdalna

– Na zdrowie – powiedział Kowalski, pociągając solidny łyk.
– Na zdrowie – odpowiedziała whi- sky.

Historyjka science-fiction

Kowalski siedział w pokoju i smętnie sączył whisky ze szklanki. Była ciepła. Tak cholernie, parszywie ciepła. Zostawiała pod językiem mdlący smak plasteliny. I tak było od czasu, kiedy przylecieli Obcy. Przylecieli i wyżarli cały lód.



Historyjka erotyczna

Upiła mały łyczek ze szklanki. Kowalski zauważył, że jej karminowa szminka zostawiła na szkle delikatną smużkę. Zbliżyła się powolutku i oparła dłoń na jego udzie. Poczuł ciepło bijące od smukłych palców. Potem nachyliła się nad nim i dotknęła wargami jego warg. Kowalski przygarnął ją szybkim ruchem i wypił whisky z jej ust.

Historyjka undergroundowa

– K... – zaklął Kowalski – ch... w d... takiej whisky!

P... o ścianę szklanką, która rozprysnęła się, zostawiając plamę jak żółte rzygowiny.

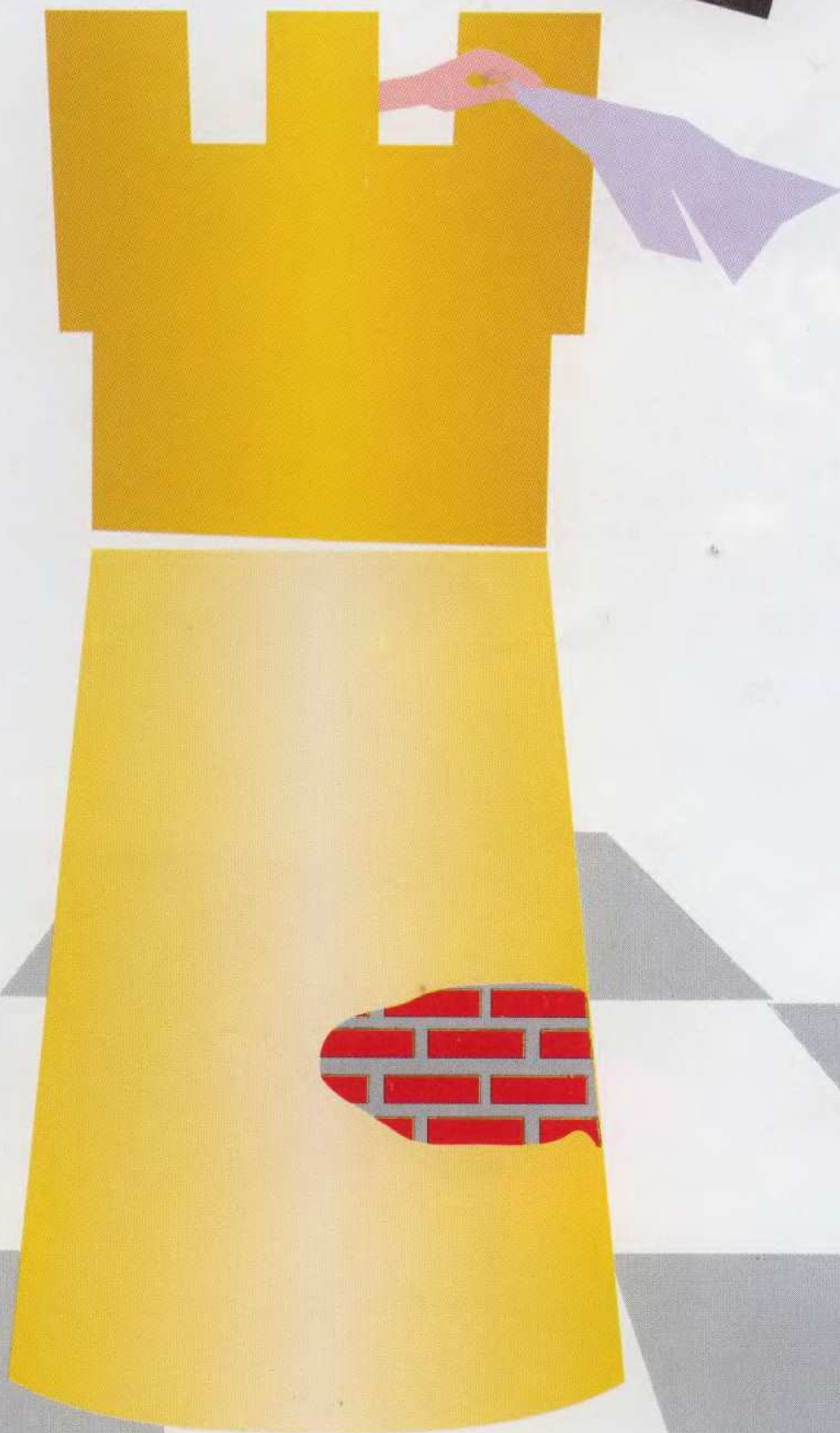
– Cożeś, k..., ch... zrobił? – zawył Malinowski i rzucił się na kolana.

Szybko, zanim whisky zdążyła wsiąknąć w wykładzinę, wylizał ją z podłogi.

W tym stylu można by jeszcze długo. Skoro więc tak banalną scenkę da się przedstawić na kilka różnych sposobów – wyobraźcie sobie, ile można napisać o Doomie. Powodzenia. Aha, listy koniecznie z napisem DOOM na kopercie.

Jacek Piekara

SZACHY



W zakończonym 2 kwietnia 1995 r. międzynarodowym turnieju szachowym w Krynicy, program Fritz 3 działający na komputerze Optimus Pentium 100 MHz zajął (na dystansie 9 rund) 10 miejsce wśród 57 startujących zawodników, z dorobkiem 5 pkt (+2=6-1), przegrywając tylko jedną partię (w 6 rundzie, z późniejszym zwycięzcą turnieju – mistrzem międzynarodowym Robertem Kempińskim).

Mirek Domosud

Z przykrością zawiadamiam, że zapowiadany w numerze 4/95 mecz korespondencyjny Czytelników z programem Fritz 3 nie odbędzie się z powodu zbyt małej (moim zdaniem) liczby zgłoszeń. Wszystkich miłośników szlachetnej gry w szachy serdecznie przepraszam.

Wojciech Setlak

G A L E R I A

Prezentowane w Galerii prace wykonał tegoroczny maturzysta, Adrian Buchowski ze Szczecinka, wykorzystując komputer 486 DX2 66 MHz z 8 MB pamięci RAM i program 3D Studio. Adrian chciałby zostać informatykiem, jeśli dostanie się na Politechnikę w Poznaniu. Oprócz zamęczania komputera (teraz już z procesorem Pentium 90 MHz), czytuje literaturę SF i fantasy (jest fanem Tolkiena), coraz rzadziej pogrywa (tylko w zarzynanki i rolplejki), a relaksuje się przy kufelku piwa i w towarzystwie dziewczyn o zielonych oczach... Przyznał się (po dobroci), że Gamblera kupuje jedynie dla Dr De Stroyera i... Galerii.

W Galerii Gamblera prezentujemy nadsyłane przez Czytelników prace graficzne, wykonane dowolną techniką, o całkowicie swobodnej tematyce. Mogą to być obrazy malowane tradycyjnie, albo z wykorzystaniem komputera, nawet dobrej jakości prace fotograficzne znajdą swoje miejsce w Galerii.

Należy tylko spełnić następujące warunki:

1. Artysta wysyłając prace załącza oświadczenie, że jest ich autorem i jedynym właścicielem praw autorskich oraz zgadza się na opublikowanie prac w magazynie Gambler nieodpłatnie, jedynie dla przyszłej sławy.
2. Do nadesłanych prac trzeba dołączyć krótką notkę informacyjną o autorze, jego zainteresowaniach, warsztacie pracy itp. Jeżeli któreś z nadesłanych grafik były już prezentowane publicznie, np. na łamach innych czasopism, to należy o tym napisać.
3. Wyboru prac dokonujemy na podstawie subiektywnej oceny nadesłanych materiałów. Dla autorów najbardziej przebojowych prac przewidujemy nagrody – niespodzianki.











